
THE KING OF POCKETGAMES
掌机王
第九辑
VOL. 9
THE KING OF POCKETGAMES
09
青海人民出版社



掌机王

（第九辑）

游戏机实用技术杂志社 编



青海人民出版社

前言

让大家久等了——两个月的时间对于小编，实在感觉是眨眼即至；但我们也深知，对于喜欢《掌机王》、支持《掌机王》的读者，这两个月又是何等的漫长与期待。各位拿到这期《掌机王》时，也都刚度完快乐的五一假期，希望这期《掌机王》能让您的快乐一直持续下去。

4月21日，是GB系列主机诞生15周年的日子，15年来GB系列主机以其正确的掌机便携理念和游戏理念，曾挫败过众多强于自身的挑战者，本期《掌机王》为此做了两篇主题：《GB诞生15周年纪念特辑》收录了了15年来各种各样的GB系列主机以及诸多限定版主机，足以让各位眼界大开；而另一篇《战争前的挽歌》则是在新的一轮掌机大战爆发前，为曾在以往的掌机大战中败出的掌机们也进行一番盘点和悼念——笑看风云，评古论今，虽然今天的一切很快也将成为明天的历史，但未来的日子，《掌机王》亦与你的快乐相伴。

《口袋妖怪》一直高温不退，以《口袋妖怪》为主题的周边商品也是越出越多，《〈口袋妖怪〉周边商品大检阅》正是将各种颇具代表性的周边商品介绍给大家，看完后大家也许会有这样的感觉：《口袋妖怪》离我们原来这么近！

本期"硬件发烧馆"设了专页，根据一直以来关于SP充电方法和翻新机识别两大热门话题进行了集中回答；"研究中心"则继续有强人分别对《银河战士 零点任务》和《恶魔城 白夜协奏曲》达成了更高的挑战记录……

本期赠品为6套精心制作的掌机换装帖纸，精美且具创意，希望大家喜欢。

最后请大家多多来信哦。

LIKY





本辑赠品

GBA、SP换装贴纸(全6套)

通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 《掌机王》收
邮编：730000 Email：pocket@ucg.com.cn

掌机王 第九辑 CONTENTS 目录

THE KING OF POCKETGAMES

索引

GBA

BOBOBOOBO・BOOBOBO 9极战士 恶搞融合 140
超级大战争 141
恶魔城 白夜协奏曲 136
光明力量 暗龙复活 106
光明之魂 II 140
合金弹头 ADVANCE 15
黄金太阳 失落的时代 141
火影忍者 NARUTO 最强忍者大结集 2 22
机动战士高达 SEED：Battle Assault 20
机动战士高达 SEED
——与友人与你相会在战场 18
加加小丸传承记 16
街头霸王 ZERO3 141
口袋妖怪 火红・叶绿 141、142、143
马里奥高尔夫 GBA 之旅 119
逆转裁判 3 154
特鲁尼克大冒险 3 ADVANCE 7
王国之心 记忆之链 10
续・我们的太阳 太阳少年强哥 21
银河战士 零点任务 129
召唤之夜 铸剑物语 2 12
最终幻想 I・II ADVANCE 2



新作介绍 2

2 最终幻想 I・II ADVANCE
7 特鲁尼克大冒险 3 ADVANCE
10 王国之心 记忆之链
12 召唤之夜 铸剑物语 2
15 合金弹头 ADVANCE
16 加加小丸传承记
18 机动战士高达 SEED——与友人与你相会在战场
20 机动战士高达 SEED：Battle Assault
21 续・我们的太阳 太阳少年强哥
22 火影忍者 NARUTO 最强忍者大结集 2

专题报道 24

24 桃李春风——携带 VS 手机
28 GB 诞生 15 周年纪念特辑——GB 系列主机大巡礼
46 战争前的挽歌——悼念十位掌上英雄
57 FAMICOM MINI 第二弹预览
62 创意的舞台：走马观花看文曲星游戏
69 流金岁月——GB 游戏怀旧长廊 VOL.5
74 掌机汉化游戏介绍第 7 弹
78 移动的乐趣——索爱手机游戏地带
81 GBA 软件大集合
88 口袋中的运动——“《口袋棒球》系列”全探讨
95 硬件发烧馆
103 QBOY 烧录系统评测报告

攻略透解 106

106 光明力量 暗龙复活
119 马里奥高尔夫 GBA 之旅 全攻略

研究中心 129

129 《银河战士 零点任务》最低收集率研究
136 《白夜》研究特辑
140 火热秘技

口袋妖怪广播台 142

142 386 号宠物官方收服法
143 《口袋妖怪 火红・叶绿》联机宝典
146 《口袋妖怪》周边商品简介

156 游戏之外的《火焰之纹章》 156

158 逆转裁判 3 法庭记录・中篇 158

掌门人 189

189 掌门人
190 交流空间

掌机王自由谈 199

199 《口袋妖怪》狂想曲之“口袋牧场”
202 昨天的故事 2——讲述我和《FAMCOM MINI》的故事

204 GBA 日版游戏发售表

《FF》原点之作降临 《FFI》+《FF II》复刻GBA

FINAL FANTASY I·II ADVANCE

ファイナルファンタジーI·IIアドバンス



“《最终幻想》系列”的原点之作《最终幻想I》(以下简称《FFI》)和《最终幻想II》(以下简称《FF II》)即将在GBA上全面复活，它们即将以一个合集的形式在GBA上发售，时间是7月。虽然这两作以前在WSC和PS上都被复刻过，但这次再次登陆GBA丝毫不影响游戏的人气，GBA玩家盼望“《FF》系列”出现在GBA上已经不是一天两天了。再说这次的GBA版并不是简单地移植，游戏在原WSC和PS复刻版的基础上又加入了全新的剧情和迷宫，系统上也作了进一步的调整。如果你玩过以前的FC版，这次的GBA版一定可以让你感受到游戏脱胎换骨的进化；而如果你玩过WSC或PS版，这次GBA版的新要素也可以让你感受游戏新的乐趣；而如果你之前无缘得见任何一版《FFI》、《FF II》，赶快趁着这次来补补课吧。





最终幻想I·II ADVANCE FINAL FANTASY I·II	GBA
◆SQUARE ENIX◆RPG◆预定2004年7月24日◆日版	
◆人数未定 ◆自带记忆功能◆容量未定◆5800日元	
◆对应周边未定	





▲当时《FF》充满动感的战斗画面给人眼前一亮的感觉。

值得纪念的《FF》初代于1987年12月18日在FC上登场，自此开创了“《FF》系列”的历史。故事讲述的是4位光之战士为了防止世界的崩溃，为了让支撑世界的4颗光之水晶重现光辉而展开的冒险。在那个RPG游戏只认《DQ》的年代，一反传统设定的《FF》的出现的确给人眼前一亮的感觉。随后在1988年12月17日，SQUARE再接再厉推出《FF II》，以反抗军对抗帝国的统治为故事主线，描写4位反抗军青年在众多同伴的帮助打败帝国皇帝的故事，“关键词”、“熟练度”等系统都是本作的创新亮点。



▲著名的陆行鸟初次登场就是在《FF II》中。





◀▲飞空艇也是“《FF》系列”不可缺少的要素，早在《FFI》中就确立了它的存在。

©1987.1988.2000.2002.2004 SQUARE ENIX CO.LTD.All Rights.Reserved

新作系统上的改进



▲在原来《FF II》的战斗中只能使用装备在身上的道具，而现在可以选择使用整个道具栏的道具了。

原来的《FFI》和《FF II》在系统上存在一些差别，这次因为采用合集的形式发售，两作的系统也在一定程度上进行了统一。比如原来在《FFI》中魔法的使用是采用使用回数制来计算的，而现在改为了MP制，统一为跟《FF II》一样；还有原来《FF II》的战斗中不能使用道具栏的道具（只能使用装备在身上的道具），现在也改变为可随便使用道具栏的道具。因为这些系统上的改变，游戏的难度也有所下降，更便于玩家上手。

其他一些改进

◆增加随时存档功能，适合掌机便携特点。
◆战斗中的逃跑指令简化为"L+R"，不再是指令选择。
◆《FF II》的对话框中增加人物头像，更生动。
◆增加按住"B键"加速行走的设定，加快游戏流畅度。
◆增加日文汉字显示方式，比原来的全日文平假名显示模式更亲切。
◆在商店购买装备时能立刻从箭头图标的上下看出该装备对能力值产生的影响，一目了然。


▲在《FFI》中魔法的使用是采用使用回数制来计算的，而现在版改为了MP制。

混沌之魂——《FFI》的全新要素

"混沌之魂"（Soul of Chaos）是GBA版《FFI》加入的全新内容，它所代表的是4个特别的迷宫。在《FFI》的剧情中，主人公要先后打败4个名叫"混沌"（Chaos）的BOSS，而在GBA版中，满足一定条件时主人公可以将"混沌"的魂封印起来，这样便可以进入名叫"混沌之魂"的特别迷宫。说是迷宫，其实内部的世界很广阔，不光有大陆，还有大海，甚至还有村庄，玩家要一边收集情报，一边向迷宫深层探索。迷宫的内部构造将会是随机生成的，每次都不一样，而迷宫中的敌人将会是《FFI》到《FF VI》等系列作品中登场的怪兽，比如《FF VI》中的"魔列车"、《FF III》中的双头龙等等。


▲"混沌之魂"的迷宫其实是一个广阔的世界，里面还有村庄。


▲《FF VI》中的BOSS"魔列车"会出现在迷宫中。

重生之魂——《FF II》全新要素

"重生之魂"（Soul of Re-birth）是《FF II》新加入的一段原创剧情，玩家在完成了正常剧情之后，便可展开这段外传性质的特别剧情，故事的主角将是在正常剧情中牺牲的几位英雄，比如为了帮助主角取得最强的阿鲁特玛魔法而献出自己的生命的白魔道士敏武，为了掩护主角逃走而被巨石压死的大力士约瑟夫，还有卡修恩王国的王子斯科特、龙骑士理查德等等，他们将在另一个世界获得重生，展开一段壮大的冒险。


▲敏武、斯科特、约瑟夫、理查德，4位牺牲的英雄在另一个世界中展开一段壮大的冒险。



▲驾驶飞空艇的西德船长也会出现在这个世界中，他能否加入呢？



◀ 约瑟夫在这个世界遇到害死自己的仇人，他能否报仇雪恨呢？

时田贵司 PROFILE

生于1966年1月24日，神奈川县人，由于被《王国骑士》(FC)的电视广告打动而加入了原SQUARE。开始时他着手的是画面方面的工作，



就是他将天野喜孝的画变为点阵图的。除此之外，他还是《半熟英雄》(FC)、《魔界塔士沙加》(GB)的生父，并且还是《FF IV》的主编导之一，SFC上他制作了《LIVE A LIVE》。最近的新作是《半熟英雄对3D》。

RPG不适合FC MINI?

——能够在任天堂的主机上看到带有数字Logo的《FF》，真是让人感慨万千啊。

时田贵司（以下简称时田） 从SFC上的《FF VI》算起，刚好十年了，我也好久没有去京都了。(注：因为任天堂的总部就设立在京都。)

——您是什么时候去拜访任天堂的呢?

时田 去年夏天。

——那任天堂那边的反应是怎样的?

时田 他们对我说“请务必制作《FF III》。”

——这也是FANS的期望。说起去年夏天，那应该是FC推出20周年的时候，那时还没说要出FC MINI吧?

时田 那个时候确实没有。但大概是因为之后FC MINI的消息就出来了，所以觉得这次的《FF I・II》有点刚好赶上时间的感觉。

——作为FC MINI的候补，那么《FF》当然不会少了……



时田 作为收藏当然可以，不过由于是以前的RPG了，如果还按照以前那样的话，平衡性确实是问题，特别是《FF II》的迷宫，简直是地狱般的痛苦。

——对现在的玩家而言太难了吧?

时田 一般而言那些能够轻松上手的动作游戏都是玩家喜欢的，但要坐下来花很长时间玩的RPG，如果不亲切的地方太多的话，的确是有些不好。所以这次在系统上作了一些改良，界面也统一了。



——原来如此，那么这次开发这款游戏契机是什么?

时田 说到现在《FF》的玩家，其实《VII》以后的PS玩家占了相当大的比例，所以这次的目标是瞄准那些再下一代的新玩家的，如此以来我觉得只有在GBA上出才行，所以就决定了。

——也就是说跟移植在含义上还是有不同的了?

时田 是的。或者说是针对那些玩《口袋妖怪》一代的玩家也可以。而我们觉得现在是该让那些玩家接触一些具有深层次剧情和系统的游戏了，而这次的《FF I・II》可以说是顺应了潮流。

——最开始是想合在一起出么?

时田 是的。在玩家当中，对于有数字的《FF》(即《FF》的正统系列)有一种说法，那就是奇数代强调的是系统，而偶数代则强调的是故事。而将这两代合在一起出，刚好可以让玩家体会到《FF》的魅力所在。

——从公布的印象原画来看是将天野喜孝先生的画重新绘制了一番啊。

时田 是的，这样做也是为了让小学生也对它产生兴趣。当然，对此玩家也是持支持和反对两种态度，但这也是为了针对GBA的主要玩家。

面向现今玩家的重新制作

——既然是重新制作，系统方面花了不少心思吧?



时田 是啊。比如《FF I》，我们就将魔法的回数制改成了MP制。而金钱方面，当时是不花时间去赚钱，那就存不起来，而这次是只要平常战斗，钱就不会出现不够用的情况。

——以前的游戏，金钱和LV都是需要去“挣”的啊。

时田 最近的系列都是只要打开宝箱就可以了，而以前是赚钱、买强力的武器防具然后才能得到更好的道具。

——那时打开宝箱即使只得到了一块钱，玩家心里也是很

平静的呢。

时田 迷宫也是又深又长。（笑）不过这次的怪物是可以掉道具的哦。

——《Ⅱ》的熟练度系统是最大的特点，那这次呢？

时田 这次应该还是延续了“河津类型”吧，即使是现在，熟练度系统在很多游戏中也是常见系统，没想到我们在当时居然就开始使用了。（编注：领先了15年！）

——对于当时的玩家而言，完全被这个系统牵着鼻子走，真是相当刺激啊。

时田 当时DEBUG也让我们想哭啊。（笑）

——那这次有什么调整呢？

时田 以前熟练度是魔法的提升的话，那么力量的就会下降，而这次却取消了这样的设定，只会上升，而上升的速度从感觉上是以前的4倍。

——听您这么一说，觉得这游戏变简单了啊。

时田 并不是这样的。对于现在的玩家而言不必那么苛刻，毕竟是手掌机，要注意在哪都能玩。所以我们既保留了原来的东西，又重新做了一些变更。

——这次开发有什么新的变化吗？

时田 有。比如《Ⅱ》通篇具有故事性，村民的台词也是逐字逐句经过了编排的。但在想看到下一个情节方面我们却加了一下工。

——也就是“想看之后情节发展的演出”对吧？

时田 现在的RPG流行的是为了看MOVIE而进行下一个情节，但对此我们却认为以前那些仅有一点容量、仅有几个人制作的游戏却做得更好一些。当然，这并不是什么温故而知新，只是现在也许是回归游戏制作原点的时期罢了。

“自由度”真正的含义



——这次开发最在意的事情是什么？

时田 “简单明了的趣味性”，不仅是这次，而且我最近要做的几款游戏都会以这个主题为基础。看杂志时老是看到“导入某某系统”什么的，这样一来反而不容易看到游戏的趣味性了。

——感到类似的游戏很多呢。

时田 我们都是以“这个游戏这里有趣”这个理念为中心的，所以我相信《FF Ⅰ·Ⅱ》很容易被人理解。

——那么这次的“这里”是什么呢？

时田 《Ⅰ》是职业，《Ⅱ》是情节和熟练度。

——如今像《Ⅰ》这样以系统为主体的游戏已经很少了，希望这次加强故事性方面的内容。

时田 是啊，我认为做游戏也应该和做动画和画漫画的一样。

——确实是那样，从这个意义上来讲，这次的《FF Ⅰ·Ⅱ》具有现今的那些RPG没有的纯粹的游戏乐趣。

时田 我这次在DEBUG的时候做得非常开心。最初职业选择的时候，选择自己喜欢的职业，这叫“自由度”是备受强调的。

——不知道一个全部由白魔导士的组合会怎样。

时田 可以啊，不过能否通关那就是另一回事了。（笑）

希望新旧玩家都能理解

——在GBA上开发游戏对于时田先生而言是第一次吧，那制作时有什么感觉呢？

时田 有点怀念的感觉，因为我毕竟是曾在FC、SFC上画过点阵图的人啊。（笑）

——那么之后还想在GBA上制作一些什么游戏呢？

时田 我还是想制作一些完全新作。

——那么会有“带有数字”的《FF》呢？

时田 那个……不好说……

——嗯，还是按照数字的顺序来吧。（笑）那么请问这次一共有多少人参与制作了呢？

时田 总共20多个吧，有点少。与以前制作游戏有很多人时不同，现在这种少数人制作似乎成了公司内的流行趋势。（笑）

——人数少可以么？

时田 因为大家都是老手了，而且是职业制作人，所以应该可以的。另外，由于时间和容量都受到一定限制，所以现在大家正在努力地削减东西，只留下最重要的部分。

——削减作业？

时田 是啊。我以前做《FF Ⅳ》的时候，由于是第一次做事件信息，结果做好了后，上面对我说“只能用四分之一”，当时我一个星期只回家一次，结果那天我



是受到强烈打击才回家的。第二天就疯狂删减，最后只剩下了最希望传达给玩家的东西。

——时田先生很喜欢亲历亲为啊。

时田 是啊。这次《FF Ⅱ》里的追加事件的剧本都是我自己写的。与其让别人做还做得不行不如自己来，这样速度也要快些，最关键的是我自己想做。（笑）

——好像历代怪物的登场引起了大话题呢。

时田 因为是2D的，所以做起来不是很难。不管是资料性和世界观，本作就像是《FF》的创世纪时的怪物图鉴一般。

——《FF Ⅱ》里面的追加要素中，加入那些死去的角色的情节真是很大胆啊。

时田 《FF Ⅱ》是系列第一个有故事性的作品，但那些重要人物一个个死去，这次加入他们的情节也是为了弥补那些喜欢这些人物的玩家。

《FF》的武器就是包罗万象的个性

——对于时田先生而言，"《FF》系列"的定义是什么？

时田 进攻，没防守。《FF》每一部作品都在寻求新的变化，一定会有挑战的东西，但还是会保留部分以前的东西。

——您认为现在玩家想从《FF》那得到的东西是什么呢？

时田 最近我认为是精致的画面，但这次是在GBA上开发，所以我们会努力的。其实对于玩家而言，不仅仅是画面，他们想从《FF》上得到的东西是非常多的。

——"《FF》系列"已经有十几年的历史了，玩家的爱好也在不断分化，到底要做成什么样子的确很难，比如PS2上的《FF X-2》就受到了"特殊待遇"。



时田 其实我最初听到要出《FF X-2》时也是惊讶万分，但当看到成品后就理解了那些制作人所追求的东西。毕竟，"让我们去玩《FF》吧"这样的想法是不会改变的。

——是思维方式改变了？

时田 我也见过那些制作《FF X-2》的制作人，结果发现他们都是一群具有"服务精神"，愉快地制作游戏的家伙，而游戏本身也很有内涵。《X》因为是PS2上的第一款《FF》，是PS2上的王道之作，所以压力肯定是有的，但《FF X-2》却将这些压力完全抛在了脑后，反而具有一些反抗精神的味道，但这不正是《FF》的吸引力之所在吗？

——原来如此。

时田 最初《FF》是作为《DQ》的竞争对手而出现的，而它最大的武器就是其多样性，所以要做到所谓完美无缺那是我根本不想做的事情，因此这次我觉得必须要这么做，让玩家都吓一跳。

——所以这次那些听到《FF Ⅰ·Ⅱ》要移植的玩家的一定没想到吧。

时田 是啊，他们一定会想"怎么又是移植……"但是我希望他们还是不要想得太单纯了。

因为社内有竞争对手所以要做

——时田先生在这个行业摸爬打滚已经有18年了，是什么理由让你还如此有干劲地做游戏呢？

时田 因为我的周围都是竞争对手。

——公司里的？这是什么意思呢？

时田 那个……因为竞争对手就在离自己很近的地方，难道不会让你热血沸腾吗？大家互相都抱有"哎？他已经到这种地步了吗？看来我也不能输了"的想法，这样切身的刺激才不会让自己变得枯竭。如果要开发的就一个东西，只有我一个来搞，那么干劲是不会持久的。

——SQUARE和ENIX合并了，那竞争对手岂不是增加了。（笑）

时田 是啊。（笑）合并之后，《FF》和《DQ》将是最大的竞争对手，如果要超过对方，那我们就不能做相同的事，所以这次《FF Ⅰ·Ⅱ》就在新的硬件上以带有3D风格的姿态出现，希望新的玩家能够玩到新的游戏。

——最后请时田先生给那些第一接触《FF Ⅰ·Ⅱ》的说几句吧。

时田 因为是好玩的游戏，请大家多多试试……呵呵，好久都没说这样的话了。（笑）

——看起来您很高兴啊，那么对于初心者而言，《Ⅰ·Ⅱ》到底从哪一作玩比较好呢？



时田 对于初心者而言还是从《Ⅰ》玩比较好，因为《Ⅰ》是职业制，比《Ⅱ》的熟练度更有深度一些。

——那么对那些老玩家呢？

时田 我准备了舒适的空间和令人惊讶的东西，请大家一定要玩玩！

文：LIKY

ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険3 アドバンス 不思議のダンジョン

特鲁尼克大冒险 3 ADVANCE トルネコの大冒険3アドバンス	GBA
◆SQUARE ENIX/CHUNSOFT ◆RPG◆2004 年 6 月 24 日发售◆日版	
◆1~2 人 ◆自带记忆功能◆容量未定◆6279 日元	
◆对应 GBA 专用通信对战线　推荐玩家年龄：全年龄	

著名的“不可思议的迷宫”游戏“《特鲁尼克》系列”即将有新作在GBA上登场了，而这款作品竟然是移植的2002年10月发售的PS2版《特鲁尼克大冒险3》。当初GBA版的《特鲁尼克大冒险2A》便是PS版的移植作，移植效果之好令人吃惊，而现在CHUNSOFT“变本加厉”地移植PS2版到GBA上，是不是想再次创造神话呢？这次的移植效果又会如何呢？让我们来看看这款神奇的移植作吧。



画面缩水在所难免

PS2 版的《特鲁尼克 3》的场景和角色全都是 3D 多边形构成的，GBA 版自然不可能将这个都移植过来，画面缩水也是情理之中的。从已公布的画面来看，《特鲁尼克 3A》画面基本是以前一款移植作《特鲁尼克 2A》的引擎来制作，同样也是采用的是 2D 画面+俯视视点，而且人物造型、画面风格和《特鲁尼克 2A》几乎都一样。虽然画面不能再现原作的水准，但采取这样的表现形式也算最大限度地保留了游戏的风味，相信大家也能接受。



迷宫画面对比





▲ PS2 版的迷宫和角色都是 3D，到了 GBA 版全都变成 2D。

特鲁尼克

胖胖的大胡子商人特鲁尼克仍然是游戏的主角，这次为了解开儿子的诅咒而展开冒险。



波波罗

特鲁尼克的儿子，刚刚满12岁，身上具有不可思议的力量，能够操纵怪物。

地图画面对比





▲GBA 的大地图画面也变为朴实的 2D 形式。

©2004 CHUNSOFT/ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/KOICHI SUGIYAMA/SQUARE ENIX All Rights Reserved..

剧情模式完全移植



虽然游戏画面有所缩水，但是游戏的内容可一点也没有缩水，GBA版完全移植了PS2版的整个剧情模式。在前作“邪恶之箱”的事件解决后又过去了6年半，特鲁尼克的儿子波波罗迎来了自己12岁的生日，为了给他好好庆祝一下，特鲁尼克和妻子妮妮决定带着儿子乘船外出度假。正当他们尽情享受着乐趣十足的海上生活时，他们的船遇到了飓风……最后他们漂流到一个南方小岛，在一个名叫“巴里纳波”的村子暂歇，然而更麻烦的事情发生——波波罗陷入奇怪的昏迷状态，年老的族长告知这是中了一种奇怪的诅咒，为了寻求解开诅咒的方法，特鲁尼克决定去村子北边的神社，于是，他的冒险再次展开了……





▲遭遇了海难，特鲁尼克一家子漂流到南方的一个小岛，在这个名叫“巴里纳波”的村子落脚。



▲特鲁尼克在向村子里的村民打听情报。

波波罗的大冒险

游戏中也能操纵特鲁尼克的儿子波波罗进行冒险，而波波罗具有特殊的能力，他能够收服怪物，让怪物成为同伴和自己一起冒险。收服的怪物头上出现“心”的标志，随着冒险的进行，这些怪物同伴还可以升级成长，而且还能领悟各种强力的特技。





▲波波罗可以给怪物下达行动指令，来指导它们的行动。



▲收服的怪物头上会顶着“心”的标志。

带上同伴一起冒险

本作最大一个改进就是能带上同伴一起冒险了，特鲁尼克不再是孤胆英雄。在迷宫中冒险时同伴可以帮你对付敌人，给你回复HP，帮你解毒等等，而且不同的同伴具有不同的特技，他们的加入使得特鲁尼克的冒险更加精彩。



▶有了同伴的加入，特鲁尼克的冒险不再孤单。



伊尼斯

巴里纳波村族长的孙女，擅长使用各种魔法和咒文。听说特鲁尼克要去神社，她决定同他一起去，给他提供帮助。

罗萨

罗萨是伊妮斯的孪生弟弟，与姐姐完全是两种性格，讨厌学习和麻烦的事情，有些任性，但是内心中对祖父和姐姐非常尊敬。





▲伊尼斯的魔法可以给特鲁尼克提供巨大的帮助。



▲罗萨是个冲动的家伙，有时候会不分轻重地对特鲁尼克攻击。

GBA 的新要素

这次的GBA版在完全移植了PS2版的剧情模式的基础上又加入了新的内容——EX模式，这个模式主要是由4个迷宫组成，分别是“新界的试练”、“封印的试练”、“异世界的试练”、“幻之试练”。4个迷宫特性各不相同，给玩家全新的挑战。

新界的试练



GBA版原创的迷宫，全部99层，主要面对初学者，所以迷宫难度不高，但迷宫中的药草和杖都是未识别的，还是有一定挑战性。

封印的试练



在原PS2版“封印的洞窟”迷宫的基础上进化而来，层数增加为30层，可以带上伊尼斯获罗萨等同伴一同挑战。

异世界的试练



在原PS2版“异世界的迷宫”的基础上进化而来，共50层，迷宫中敌人非常强，而且到处是陷阱，适合上级者挑战。

幻之试练



在原PS2版“幻之洞窟”的基础上进化而来，本迷宫不能得到任何武器和防具，敌人实力恐怖，是达人级挑战的目标。

PS2 上的热点作品《王国之心》在 GBA 上的续作《王国之心 记忆之链》的后续情报公布。这次向大家介绍一下游戏的各项系统。

文：Judy



王国之心 记忆之链 GBA

KINGDOM HEARTS CHAIN OF MEMORIES

◆SQUARE ENIX◆A·RPG◆预定 2004 年发售◆日版
◆1 人 ◆记忆要求未定◆容量未定◆价格未定
◆对应周边未定

CHECK 游戏场景

根据每次所选择卡片的不同，地形会产生变化！

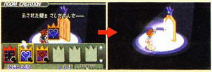
和PS2版的《王国之心》不同，本作品由玩家自己来选择“干涸的大地”或者“遥远的大地”的卡片来决定下一个场景的地形。为了某些特定地图才存在的宝箱和积木，就要用各种各样的卡来探索各个地区。在有多数无心登场的场景中能得到宝物的种类也较多。



▲从上图右面的画面可以看到绿色、红色和橙色3种颜色的卡片。绿色是被探索区域的地形，红色的决定敌人数量，橙色的也很重要哦。

每个地图内都会有一个作为出口的门，进入的话便能移动到其他区域。但某些门一定要用特殊的钥匙卡片才能打开，进入里面后会和BOSS碰面。





▲用特殊的钥匙卡片打开门。

召唤可信赖的同伴

战斗中一般是由索拉一个人来作战，使用特定的卡片便能够召唤出果菲和克劳德。但是这些特定的卡片一定要在各个关卡收集。



▲果菲能够和索拉共同战斗一段时间，他会挥舞着大盾来攻击敌人，破坏力十分大。

▼召唤出克劳德后便将战斗全权交给他了，图中可看到索拉从画面中消失了。



野村哲也访谈

——说一下本游戏有趣的部分吧。

野村： 根本上来说这个游戏就是“自由创造卡片游戏”类型。一般的卡片游戏都是以战斗为主体，而这个游戏的乐趣在于“用卡片制作出的地形”。将一格格自己创造的区域连接起来，一边在区域中冒险一边决定下一个区域的形态。在到达下一个地点的门处一定会斟酌很久吧。（笑）

——地图的制作很自由吧？

野村： 是这样呢，根据选择的卡片来决定之后的地区的样子。比如选择无心的脸的卡片就会使下一个区域出现大量无心，自主权很强。

——卡片被使用了便会消失吧？

野村： 是啊，然后被补充到卡片都是无心的话将会很讨厌。本次会导入卡片有2个理由，首先本作是以“索拉的记忆受损”为主题展开冒险的，那“卡片”隐喻着“记忆的碎片”。还有

CHECK 事件系统　众多熟悉的角色将会登场

“虚空城”，“鲸腹”等大多数在《王国之心》登场的地点在本作依然会存在。当然为数众多的迪斯尼角色也是不可或缺的。



▲会有多少前作中的角色呢?

得知了神秘新角色的名字!

掌握着本作故事关键的神秘黑衣人阿克塞尔。好象是以敌人的身份和索拉的第一次见面，他的目的到底是什么?



▲画面中可以看到他似乎是索拉的敌人。他的目的到底是什么呢? 本作和即将推出的《王国之心2》会有什么联系呢?

CHECK 战斗系统　逐渐明朗的战斗系统

本作利用卡片来战斗，随机遇敌的方式，采用的系统和《王国之心》有很大的差异。限制了可出场的角色，虽然失去了战斗的爽快感但却是适合GBA的战斗系统。现在就详细介绍一下这个以使用卡片为中心的战斗方式。



▲根据所选择的卡片索拉的攻击方式也会不同。有通常攻击、魔法、必杀技和召唤魔法等。



▲将卡片用完后等重置槽蓄满后便可补充卡片。



▼ 发动攻击的时候要调整好和敌人的距离。





▲可自由选择使用1枚还是3枚卡片来进行攻击。图中为同时使用3枚闪电卡片发动的大威力攻击。

合理利用卡片槽

在一定时间内卡片的右下角会出现卡片槽，槽满后会改变卡片的种类。会将卡片变为剑刃或魔法、无心等特殊卡片。



自己决定成长方向

被打倒的敌人会散落绿色的球，拾取的话便能得到经验值。得到一定量之后便能使等级上升。



▲升级时HP和攻击力会上升，也会领悟必杀技。同时会有一定点数让你自由分配在各个能力上。

就是此卡片系统是PS2版的动作和指令的融合形态。GBA版虽然损失了动作要素但增加了战略性。手动战斗中要考虑的东西不多。而本系统中要考虑使用怎样的卡片组合来平衡攻防，想方设法利用卡片组合来发动强力的技能。这可是便携机的乐趣所在。

——那个知道名字的角色阿克塞尔会在即将推出的《王国之心2》登场吗?

野村： 从时间上来说阿克塞尔在GBA版是第一次出场，当然在《王国之心2》中也会作为黑衣人中的一员登场。本次围绕着他和索拉会发生很多事件。

——这些跟《王国之心2》有很多联系吧

野村： 其实之前很多人认为在《王国之心 记忆之链》的片头中出现的黑衣人就是在前作《王国之心1》中引导索拉的那个角色。但片头中的那个人其实是阿克塞尔。在《王国2》和这次的《王国之心 记忆之链》都是一个很重要的角色。本作中大多作为索拉敌人出场。

文：Judy

サモンナイト クラフトソード物語 2

召唤之夜　铸剑物语 2	GBA
サモンナイト　クラフトソード物語 2	
◆BANPRESTO◆A・RPG◆预定 2004 年夏◆日版	
◆游戏人数未定　◆记忆要求未定◆容量未定◆价格未定	
◆对应周边未定	

和护卫兽同伴用自己制作武器来作战

通过对话来收集情报





◀▲游戏中有许多个性丰富的角色。



▲从图中可以看到 4 个属性的护卫兽。

铸剑物语最新作

《召唤之夜》系列的分支，强调动作性和拥有丰富系统的《召唤之夜 铸剑物语》的最新作登场了！以系列一贯的“琳巴姆”为舞台，讲述了作为见习锻冶师的主人公的冒险经历。当然通过改造来让武器成长的要素也会加强。

挑战迷宫





▲▶迷宫中会有什么样的机关呢？

在世界中冒险





▲▶系列共通的舞台异世界琳巴姆也是本作的舞台，有怎样的冒险在等待着呢？

增加经验值使等级上升





▲▶等级上升的话各种能力也会随着上升。

男女主人公，15岁见习锻冶师





艾亚·霍德哈斯
Air Colthearts



▲冒险中会遇到各种各样的人。

由于双亲的死亡，被父亲锻冶屋的朋友所抚养，也结识了从年幼时开始的好友。图中为女性主人公艾亚。



埃德加·霍德哈斯
Edge Colthearts



▲看来对方也是个锻冶师。

守护凶恶的召唤兽“勾拉”封印一族的末裔。能够使用特殊武器“魔刃”，被众人称为“魔刃使”。图中是男主人公埃德加。

序章故事

故事发生在异世界琳巴姆的某处坐落在悬崖上的小村庄里。村里有封印着恐怖的召唤兽的遗迹。主人公就是住在这里的15岁少男（少女）。作为守护被封印的遗迹一族的末裔，拥有封印魔兽的被称为“魔刃”的特殊的剑。主人公年幼时便父母双亡，被父亲朋友——锻冶屋的老大所抚养。现在一边守护封印的遗迹，一边也作为见习锻造师过着平稳的生活。某天，在和好友的打赌中输了的主人公，不得不带好友进入了遗迹。但是那个好友竟然策划让被封印的召唤兽复活。主角因此受到了打击而没有阻止好友解除封印。但这样让村子和世界都面临了危机……

为了守护最重要的人，也为了确定好友的本意，与锻冶的同伴“护卫兽”开始了以封印召唤兽为目标的冒险。最后主人公真的能阻止那被复活的恐怖召唤兽，再次和朋友和解吗？

与敌人战斗，锻造武器，在世界中冒险！！

本作大致由3个部分构成。这3个部分是，在地图中移动收集情报的“探索部分”，制造和加强武器的“锻造部分”，还有就是和护卫兽与敌人作战的“战斗部分”。游戏的故事就由这些部分的轮换来推进。这里将3个部分进行简单的介绍。

探索部分

探索就是在村庄和迷宫中移动，并进行武器材料的收集和情报的收集，是最基本的部分。情报的收集要靠和街上人们交谈来完成，人们透露的对冒险有帮助的提示可一定要记住啊。



▼▲本作的各种建筑也十分漂亮。

在商店中买东西



▲在村里的商店里可进行物品的买卖，千万不要浪费钱买不必要的东西哦。

▼除了村庄外当然还是有迷宫的。





锻造部分

制造武器并加强其能力，考验见习锻冶师的真正能力。将冒险中得到的材料进行组合便能够制造出强力的武器。尝试进行各种各样的材料的组合吧。



▲锻造出的武器强的话战斗便会很轻松。



▲在锻冶屋里锻造武器。

制造强力的武器

战斗部分

在探索部分中遭遇敌人时便发生战斗！战斗采用实时的动作操作（A·RPG嘛）。拿着锻造部分制造出的强力武器和同伴守护兽一起作战。本作中除了通常攻击外还可使用强力的技能，那威力可非常可怕啊。

魔法

▶魔法的种类分为攻击、防御，还有回复。本作增加了许多不错的新魔法。





技能

◀非常强力！能使用的技能随着所装备的武器不同而改变。

实时动作操作



▲战斗中的操作便是传统的A·RPG。

文：LIKY

7月22日——《合金弹头ADVANCE》发售日终于确定

合金弹头ADVANCE

合金弹头ADVANCE メタルスラッグアドバンス	GBA
◆SNK PLAYMORE◆ACT ◆2004年7月22日发售◆日版	
◆人数未定 ◆记忆要求未定◆容量未定◆5040日元	
◆对应周边未定 推荐玩家年龄：全年龄	



早在2002年8月份，SNK PLAYMORE公司就向外界宣布它们将把自己旗下著名的街机名作"《合金弹头》系列"搬上GBA的舞台，而且并不是移植作，是一款全新的作品。这一消息让无数掌机玩家疯狂。随后随着游戏画面、系统等细节的慢慢公布，玩家的胃口也被吊得越来越高，大家慢慢期待着游戏发售日的到来——2003年的9月26日。然而可怕的"延期"降临了，这一延就是近一年的时间，现在，游戏终于确定了新的发售日——2004年7月22日，距离现在还有两个月左右的时间。大家静静地祈祷着游戏的降临吧。



▲新加入了卡片收集的要素。

"《合金弹头》系列"是SNK PLAYMORE在街机上推出的著名的横板卷轴动作射击游戏系列，游戏中人物及背景图像皆为精致手绘的Q版漫画风格，角色动作极为夸张幽默，充满趣味性。玩家要操作主角利用各式武器与千奇百怪的乘物，打败上至外星人下至木乃伊等各种敌人，细腻的操作和出色的舞台设计赢得了一大批玩家的喜爱。GBA版的《合金弹头ADVANCE》在画面上保留了街机版的细腻风格，而系统上在原来的基础上又作出了一定的创新，加入了一个名叫"合金弹头卡片"的系统。游戏中有超过100种以上的卡片供玩家收集，卡片效果各异，比如有的能改变角色的状态。合理地使用卡片能够使任务更有利地进行，游戏也变得更具战略性，这种收集要素的加入也使游戏更具耐玩性。



▲GBA版可选角色只有两名，一男一女。



▲游戏画面保留系列一贯的细腻风格。



▲巨大的BOSS是游戏的特点。



▲乘坐名叫"合金弹头"的坦克来对付敌人。

©SNK PLAYMORE 2004



加加小丸传承记

じゃじゃ丸JR.传承记

GBA

◆JALECO ◆ACT ◆预定2004年5月28日◆日版
◆1人 ◆自带记忆功能◆容量未定◆价格未定
◆对应周边未定

“《加加丸》系列”最早曾于FC初期登场，如今天系列最新作《加加小丸传承记》在相隔19年之后又再次回归！新作中仍然保持最初两作的一些基本玩法，不过也加入了诸多当下流行的新要素，尤为特别的是，本作将收录JALECO公司在FC初期所开发的5款游戏！说到收录FC游戏，让人想起来了近期任天堂炒得沸沸扬扬“《FC迷你版》系列”游戏，每款作品售价2000日元也让任天堂卖得盆满钵满，现在《加加小丸传承记》可是新作加上5款FC游戏，售价只有4800日元，但愿赶上这股FC旋风的本作一定也能大卖。

文：SOUL

这次可以选择3个角色

游戏从初代到现在，隔了19年，相信很多当年玩过原作的骨灰级玩家都已经有孩子了。而加加丸在本作中也有了孩子——加加小丸，加加小丸正是本作的主角。而我们当年的英雄加加丸也继续登场，另外还有第三名角色爷爷丸，他可是一位老忍者了。不过游戏并不是一开始就可以选用所有的角色，最初玩家只能选择加加小丸，随后才能够选择加加丸以及爷爷丸。



▲在现在看来，这样的游戏只能算是小品游戏，但掌机游戏本来就讲究休闲轻快！这其实也是任天堂的“FC迷你版”热销的原因。



▲小时候玩过就玩过FC版《加加丸》的玩友玩到本作的话一定会感觉非常怀念吧？哎，对了，1985年时很多人都还没有出生……

加加小丸一族人可都是忍者喔，因此他们使用的基本攻击方式就是“手里剑”，此外一般忍者常见的技能，比如二段跳、贴墙、分身以及忍术等等也都不在话下。而不同的角色都有自己独特的武器以及动作，通过操纵不同的角色进行游戏，玩家可以体会到不同的游戏感觉。



▲可以使用火之忍术！



▲什么？连剑气都有？



▲雷忍术？啊，不对，这是敌人放的……

©JALECO 2004. All rights reserved.

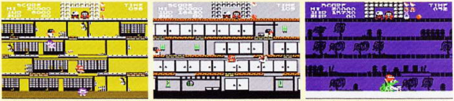
集合5款FC怀旧经典游戏！

《加加小丸传承记》所将收录的5款作品，全部都是JALECO公司的作品，它们是：《忍者加加丸君》、《加加丸君的大冒险》、《城市连线》(CITY CONNECTION)、《火凤凰》(exerion)、《变形机器人Z》(FORMATION Z)。以往的FC作品都相当短小明快，非常适合在掌机上玩，因此无论是喜欢怀旧的“骨灰”级玩家，还是新玩家，都可以尽享这些FC作品。

其实之前这5款游戏也曾移植到PS游戏《JALECO合集 vol.1》中，这次GBA版移植可以说是第二次移植了，但毕竟主机不同，这次玩家可以在掌机上随时随地玩到这5款怀旧游戏，感觉完全不一样啊。

《忍者加加丸君》

发售于1985年的动作游戏，游戏的舞台是固定的，这就是“《加加丸》系列”的第一作了。



▲“音乐充满了日本韵味”这就是第一次玩这款游戏时的感觉。另外游戏的音效也非常有趣、可爱，很多FC游戏都有这个优点。

《加加丸君的大冒险》

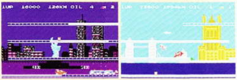
这是系列作的第二作，发售于1986年，游戏改成横向卷轴的动作游戏了。



▲其实改成“可以一直往前走”的横向卷轴的动作游戏后，游戏反而没有什么个性了，因为FC上这样的游戏太多了。

《城市连线》

发售于1985年，玩家在游戏中必须驾驶汽车在世界各国的公路上飞驰。



▶小时候玩这款游戏就感觉这游戏难度蛮高的。

《火凤凰》



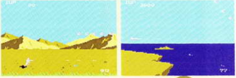
著名的街机射击游戏，现在是二次移植到GBA上了。注意惯性的控制！

◀因为惯性设定的加入，游戏的难度变得非常高。

《变形机器人Z》

游戏中的机器人可以随时变形为战斗机，这在当时的游戏中可算是非常少见的。

▶再玩这游戏，你肯定会哭着感叹：以前的游戏好难啊！



加加丸相隔19年后的回归！加加小丸继往开来！

機動戦士 ガンダムSEED 友と君と戦場で。

MOBILE SUIT GUNDAM



机动战士高达SEED——与友人与你相会在战场	GBA
机动战士ガンダムSEED——友と君と战场で	
◆BANDAI ◆AVG ◆预定 2004 年 5 月 13 日◆日版	
◆1人 ◆自带记忆功能◆容量未定◆ 4800 日元	
◆对应周边未定	推荐玩家年龄：全年龄

《SEED》的故事在GBA上复活！

以去年放映完毕的《机动战士高达SEED》为原型的高达游戏最新作《与友人与你相会在战场》终于将要在GBA上登场了。令人意外的是，本作的类型是高达游戏中极为罕见的AVG。玩家在本作中，能够体验到一般AVG游戏中的电子小说式的故事以及刺激的战斗。

故事发展部分——原著全50集的故事一网打尽！

















自由移动



之前我们已经提到过，本作将会分战斗和故事两个部分来进行。关于其中的故事部分，战舰大天使号将会扮演极为重要的角色。玩家所控制的角色可以在战舰内部自由地进行探索，与各种各样的角色一同发展故事的剧情。说到自由探索这一点，这可以说是高达作品极为罕见的一个系统吧。主角就像一个平凡人一样，在日常生活中与各种人接触、交流，得到各种物品，甚至利用这些物品来开展不同的故事。



▲这就是大天使号的内部鸟瞰图。原著中经常见到的食堂，展望台，甚至是MS甲板如今都能自由来往了！





▼各种各样的角色，等待着你的访问。与他们进行交流的话，会对剧情的发展起到决定性的作用。

▲《机动战士高达SEED ASTRAY》的主人公也会在本作中登场哦！那么，会不会还有其他的外传角色出现呢……

故事的分支

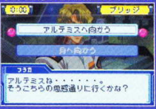
随着故事的不断发展，游戏中也经常会出现一些有趣的选项让玩家进行选择。这些内容有的与原著相同，但有的则……也就是说，本作中将含有大量的原创假想故事！而且，不管是多么不起眼的一个小选择，都可能会对即将到来的战斗起到决定性的左右作用。不管您是否是多么熟悉原著，在本作中都能够亲眼目睹到一个完全不同的《SEED》。既能够令初学者体验到原著的故事，又能够让FANS进行一次全新的《SEED》冒险，这便是本作所要表现的本意吧！





©2004 BANDAI

▼选择与原著相同的选项，故事的发展则与原著相同。这么说来，游戏应该存在着多种结局吧？要打多少遍才能看完全部的结局呢？





▲大家大概从来没有在原著中见过这一幕吧？原著中，主角大和吉良本来是与卡嘉丽走在一起的。但现在却变成了拉克丝！

虚拟图书馆

在游戏中发生过的一切事件，都将被收录在这个虚拟图书馆中。当玩家进行这里时，便可以自由选择收录事件并再度重温了。



热血男儿的战斗

当故事发展到一定程度时，便会进行本作的另一核心——战斗部分。说起来，恐怕这才是高达游戏最必不可少的，也是最有趣、最精彩、最吸引人的内容吧。

1.战斗准备

在战斗开始前，首先会进入作战指示画面，玩家能够在此了解到本次作战的内容。另外，还能为战斗主力“STRIKE高达”进行换装、设定在战斗中为自己进行支援的机体等等。





2.锁定敌人





在进入战斗之后，与一般的SLG游戏相同，玩家将操纵各种机体与敌人战斗。但是在此之前，玩家必须要先在战场上找到敌人后，才能够进行锁定。锁定会因装备的不同而分为3种。另外如果能够一次锁定到复数的敌人的话，还能够一次攻击数个敌人！在锁定完成后，便会出现详细的战斗过场画面。

3.强力一击

在锁定了敌人以后，按下A键便可以进行攻击。此时便会出现详细的战斗画面。玩家能够通过战斗画面欣赏到各种各样充满了动感和魄力的MS！另外在使用一些特别机体或机体由特殊驾驶员驾驶的话，画面中还会出现该驾驶员的特写镜头！而最关键的，是这些镜头特写还会根据机体使用的武器不同而产生变化！如何？是不是一下子有了一种想要看完所有的武器攻击画面的冲动了呢？



▲本于原著中战死的尼柯尔在本作中也表现地十分活跃！不知道在本作中，是否有办法令他不死……不过既然有假想剧本的存在，那么也许这并不是什么梦想呢！

▼地球联邦军“小强”们的机体既霸道又强悍。





▲STRIKE高达的强力炮火，依然十分显眼！

▼对主角吉良抱有强烈恨意的依扎克，不知道能否与原著那样，最后站在我们这边呢？





▲大天使号舰长玛琉的“怒吼”——这算是“怒吼”吗……

文：沙罗

机动战士高达SEED：Battle Assault **GBA**

Gundam Seed：Battle Assault

◆BANDAI ◆FTG ◆发售日未定◆美版

◆1～2人 ◆自带记忆功能◆容量未定◆价格未定

◆对应周边未定

很令人意外的，除了GBA上的《与友人与你相会在战场》和PS2上的一款《高达SEED》的对战游戏外，BANDAI还正在悄悄地制作一款GBA上的对战游戏！由于这游戏只对应欧美发售，所以可能还有许多玩家不知道它的存在。详细的内容应该会在E3展上公布，现在就随我们先来一睹它的真正面目吧。

印象中，BANDAI还是第一次在GBA上出高达相关的格斗游戏。本作沿用了PS和PS2上《Battle Assault》的系统，并且加入了《SEED》中独有的"相转移装甲"设定，力求表达出原著独有的世界观和各种设定。





▲画面中，位于血槽下方的便是PS槽（相转移装甲槽）了，不知道PS槽是否会像原著那样，只能防御实弹武器。



▲迅雷高达在战斗中能像原著那样隐身。不过在画面上还是能够看到。不过实在不知道这样到底有什么意义。



▲SEED爆发！其发动有什么特殊条件吗？按照原著的设定，驾驶员的各方面能力都会有飞速的提升！

7种不同的游戏模式

据称，本作目前共有12台机体登场，并有7种不同的游戏模式。其中包括了最基本的故事模式、对战模式、练习模式等。至于其他的模式，就只能等厂商的进一步公布了。





从画面的背景来看，本作的战斗场地的数量十分众多，战斗的动作也十分丰富，枪战、格斗战无所不包，甚至还有一些特殊的飞行道具！这些应该都是"搓"出来的招数吧。还有一些招数，在发动时会出现驾驶员的特写画面，或许这些就是他们的必杀技发动画面了。



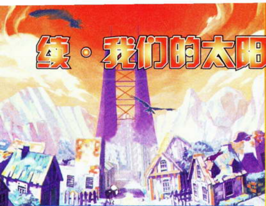




©2004 BANDAI

文：邪魔天使

续·我们的太阳 太阳少年强哥



续·我们的太阳 太阳少年强哥 GBA
续·ボクらの太阳 太阳少年ジャンゴ
◆KONAMI ◆SPG◆ 预定 2004 年 7 月 22 日◆日版
◆1～4 人 ◆自带记忆功能◆容量未定◆ 5229 日元（含税）
◆对应 GBA 专用通信对战线

提到去年最具创意的游戏，那就不得不提由《MGS》之父小岛秀夫先生制作的《我们的太阳》，利用感光器积蓄太阳能，在游戏中充当弹药的作用；真实的时间制，游戏时间与真实时间一致，这些新奇的设定也的确符合小岛秀夫那充满稀奇古怪的想法的聪明脑袋。又是一年夏天，小岛秀夫再次携《我们的太阳》而来，这次是《续·我们的太阳 太阳少年强哥》，新作中强哥将会更酷！武器将会更多！解谜要素将会更丰富！就让我们一起来期待今年夏天那火辣辣的阳光的到来吧！（爆）

御天子还是那么可爱，而我们的强哥在经过了前作中无数磨练之后变得更成熟、更酷了！看他的眼神，是不是很有“驱魔人”的味道？新作中还会多一名新角色，那就是下面玩家看到的那名叫向日葵娘的少女。（呵呵，大地之巫女女主角的地位有危险啦。^_^）另外，这名小女生在新作中还会教强哥使用魔法哦。

CHARACTER



向日葵娘

一名可爱的见习魔法少女，为了防止不死敌人的进攻，她在太阳之城太阳·米格尔的商业街张开了结界防止它们入侵，并且她还会传授魔法给强哥哦。



DJANGO 强哥

故事的主人公，拥有太阳与月亮一族血统的少年。前作中他消灭了暗之一族的不死者成为了一名优秀的吸血鬼战士之后他与御天子一起开始了新的旅程。

最强的吸血鬼猎人





太阳的使者 御天子

为了守护太阳孕育的万物的生命之种而降临人间的太阳使者，强哥的同伴。

多样的武器



▲利用锤子敲碎拦路的木箱，看来有的机关需要特殊武器才能解开。

如果问强哥的武器是什么，那么玩家们的回答绝对是“当然是太阳枪了。”不错，强哥的太阳枪的确强劲，但仅仅只有一把枪是不是觉得有些少了呢？还好，在新作中强哥将会有各种各样的武器，除了太阳枪还会有剑、枪、锤等武器为强哥所用。并且游戏中还有些谜题需要特定的武器才能解开，如此以来游戏的趣味性也就大大加强了。

太阳锻造

顾名思义，所谓太阳锻造就是利用阳光打造武器。打造武器？没错，在《续·我们的太阳》中玩家是可以自己打造武器的。而打造武器时似乎是在玩一个迷你游戏，当光标停在适当位置时看准时机按下键就行了，估计越高级的武器难度越高吧。另外，游戏中武器的种类多达60多种，看来到时为了收集齐所有武器有得忙活了。（笑）



©2003 2004 Konami Computer Entertainment Japan

文：猫太



火影忍者 NARUTO 最强忍者大结集 2	GBA
ナルト NARUTO 最强忍者大结集 2	
◆TOMY ◆ACT ◆2004 年 4 月 29 日发售◆日版	
◆1～4 人 ◆自带记忆功能◆64M◆4800 日元	
◆对应 GBA 通信对战线 推荐玩家年龄：全年龄	

GBA 上又出现了一款《火影忍者 NARUTO》的新作啦！前作因为画面简陋和操作感较为生硬让玩家比较不满，新作以华丽的画面和更富动感的动作在发售前就获得了原作 FANS 的一致好评。但当游戏真正到手后，发现并没有想像中那么完美。其最大的缺点并不是画面的表现方面，而是每个关卡的背景音乐简直比 FC 后期作品的 BGM 还不如，让我怀疑 TOMY 的制作态度。前作虽然在操作上是比较生硬，但在音乐上的表现还是被人接受的。不过本作在故事方面完全移植了现动画版最新的一集，也就是说从中忍考试开始到打败我爱罗的沙之守鹤为止，玩家都可以从游戏中体验到。那么现在让猫猫来为大家介绍一下本作的魅力所在吧！

角色能力分析

旋涡鸣人

总评： 鸣人拥有最高的攻击力，他的一拳几乎相当于樱的两拳，但相反，在速度和跳跃的高度方面却是最差的。对敏捷的敌人或者 BOSS 比较吃力。



必杀技	发动方法	实用度	说明
鸣人连弹	↓↓B	A	最常用的必杀技，攻击力也比较高，但是要敌人在前面时发动才能打中
色诱之术	↑↑B	C	效果是让画面中的敌人都不能移动，制造攻击机会，但对 BOSS 战几乎是废的
通灵之术	↓↑B	B	几乎是全屏攻击的技能，对付大群敌人时比较实用，但对单体威力不大

宇智波佐助

总评： 能力最平均的一名角色，在任何数值方面都有不错的表现，也可能因为这个原因估计玩家会比较常用此角色。



必杀技	发动方法	实用度	说明
雷切	↓↓B	A	只要敌人站立在地上就可以击中的必杀技，比鸣人的“鸣人连弹”要实用得多
狮子连弹	↑↑B	A	同样只需要只要敌人站立在画面中就可以击中，威力也不错
写轮眼	↓↑B	B	效果是让画面中的敌人行动变慢，对 BOSS 战也通用，因此实用性还是很不错的



春日樱

总评： 速度和跳跃力最高的角色，在一些有时间限制的关卡里经常会使用她节省时间，必杀技“しゃんなる！”非常实用。

必杀技	发动方法	实用度	说明
可恶拳	↓↓B	C	威力虽然还可以，但范围只限于前面的短距离，因此实用度大减
加速	↑↑B	B	让自己的移动速度和攻击速度得到飞跃的提升，就算是遁术也逃不过她的拳头
しゃんなろ！	↓↑B	S	能评上S级的原因是在使用后的一段时间内打出的全部都是“可恶拳”，超实用



© 2004 TOMY





游戏注意事项

●普通攻击分成站立攻击、上段攻击和前冲攻击3种，而站立攻击是普通攻击中惟一一种可以打出连击的攻击，也是最常用的。上段攻击的威力稍大，不过对空中的效果会比较好，而前冲攻击则是在跑步中（按两下相同的方向键）按B键冲刺攻击，威力比其他两种攻击要大。另外，前冲过程中按下B键跳跃再按A键攻击可以使出冲刺跳跃攻击。

●必杀技的发动方法不外乎那3种："↓↓B"、"↑↑B"和"↓↑B"，不过要熟悉角色必杀技的范围和时机才能有效地利用。在成功使出必杀技后体力会减少一部分，但敌人被扣除的体力往往是你付出的数倍。一旦被敌人躲开了必杀技就会出现硬直时间，对BOSS的话定会被打得很惨哦！

●每一关结束后都会补满HP，平时注意要切换受伤的角色（切换角色键为L键）拾取血瓶。

●援助攻击就是指原著中的其他角色会出现并发动必杀技帮忙。虽然发动援助攻击并不需要消耗体力，但也要得到相应角色的卷物才能发动（发动援助攻击为R键+B键）。在发动时还要注意每种必杀的特性和发动时机，不然会得不偿失哦！另外，援助攻击的卷物最多只能携带3个，按SELECT键可以切换欲要使用的卷物。但如果身上已经拥有了3个卷物后再拾取卷物的话就会取消掉刚拾取的卷物，因此不要老是省着不用哦！



●在每一关过后都有对本关的评价，其中包括了杀敌数、木之叶取得数、花费时间、任务后生还人数。最高级为A级，在游戏通关后电脑会根据成绩给玩家等级的评价。



隐藏角色

只要通关一次就可以增加一名角色——李洛克。他的能力也是属于平均型，但都要比佐助的高，尤其是速度方面最能体现。而读取了通关后的记录可以重新开始游戏，但由于李洛克的加入，原本的第一场战斗已被取消，还有就是一些原本只能一人战斗的关卡可以切换李洛克战斗。

新的援助攻击

一般来说，援助攻击的角色有5种，他们对应着不同的能力和效果，在BOSS战中更能发挥出不俗的效果。当玩家以全A的评价通关后，那么得到的称号就是"火影"，而在下一周目游戏时便会增加一种援助攻击的卷物，那就是"三代目火影"的援助攻击。威力嘛…… 大家还是自己去试试吧！

隐藏结局

在最终话和还没变成完全体的我爱罗战斗时，要在佐助、小樱(和小李)都被打败的状态下使用鸣人打倒我爱罗，这时就会发生文太VS砂之守鹤的剧情。如果顺利打败守鹤，游戏会直接跳到我爱罗完全体头部的战斗那段情节，有兴趣的玩家可以去试一试。

文：特约撰稿人 太阳黑子工作室 Darkbaby 编：Soul

桃李春风
——携带VS手机

Soul按：这是一篇写于E3之前的稿子，可能当大家拿到本辑《掌机王》的时候，E3正在进行中，而大家最关心的NDS和PSP也将露出庐山真面目，但本文却对目前如火中天的掌上游戏机猛浇上一盆冷水！Darkbaby告诉我们的，是大家一直以来有所发现，却又有些不想承认的一个业界未来趋势……

2004年度E3大会揭幕在即，海内外众多关心掌机游戏的玩家们把视线都聚焦在任天堂NDS和索尼PSP这两款全新主机，大家都充满激情地期待着一个掌机全盛时期的迅速到来，然而很少人能够清醒意识到目前真正的行业现状，足以改变掌机未来发展形态的危机已然迫在眉睫……

4月30日，《日本经济新闻》发表了一则重要消息，日立制作所正在开发一款高性能携带电话用IC芯片，并定于今年末投入大规模生产，据称该IC芯片的图像表现力将足以匹敌目前主流的家用游戏主机PS2，而耗电量仅为其十分之一，该技术将被迅速应用到未来的高端W-CDMA手机。虽然近年来日本携带电话用游戏的技术进化步伐已经远远超过了正统携带游戏主机平台，但日立制作所等再度掀起的新一轮技术革命来势之迅猛依然让人瞠目结舌。

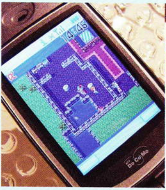
若干年前，无论任天堂还是其他绝大多数的一些第三方软件厂商都不认为手机游戏会对携带游戏主机形成强烈市场冲击，即便NTT-DoCoMo也根本没有想过能够动摇任天堂的一统江山，时至今日手机游戏的火爆景象却足以让那些过去唱衰看淡的业界资深评论家们颜面无光。NTT-DoCoMo等三大日本移动通信运营商采取了半开放的运作手段吸引软件商开发手机用游戏，最初因为权利金低廉的原因，参入的都是一些经营恶化和技术实力薄弱的中小厂商，但取得的回报却意外丰厚。比较代表性的事例是曾经的FC时期六大厂商TAITO，这家一度濒临倒闭的业界老铺被京瓷全面控股后把主业转向了手机游戏的开发，结果经营业绩迅速得到扭转，去年其营业利润中约70%以上都来自于手机平台。日本商人是最懂得见机而作的一群经济动物，各大软件商因为有利可图而纷纷宣布参入手机游戏的开发，连TV游戏业霸主SCE也先后推出了《XI》、《多罗猫》等力作。2004年春，NTT-DoCoMo率先将MOVA-Digital 800Mhz规格全面升级到FOMA（W-CDMA）规格，其第一弹FOMA 900i的对应软件阵容可谓空前绝后，包括了《FF》、《DQ》和《机动战士高达》等众多经典大作品牌，而作为当今TV游戏业标志物的“《FF》系列”初代作品的强化复刻版本更是成为了该系列手机的同捆内藏游戏。就连一向只为本厂主机推出游戏的任天堂也于





今春正式和NTT-DoCoMo签订意向，将为FOMA手机平台开发对应游戏。与此相对照的是任天堂GBA平台游戏的渐趋冷落萧条，虽然怪物级大作《口袋妖怪》牵引着硬件销量继续向高位推移，但其软件数量和品质却呈现不断下降趋势，鉴于GBA平台日益呈现出任天堂本厂游戏寡占化的趋势，一些日本主流厂商纷纷把开发重心转移到FOMA 900i和其他全新携带主机平台。

手机游戏市场和掌机游戏市场的一进一退之势，目前掌机领域的霸主任天堂实难辞其咎。GBA的硬件开发始于1999年初，而携带电话的JAVA图形编程技术也在稍晚些时候开始了革命性的飞跃，任天堂的工程师们显然缺乏前瞻力，硬件设计理念上比较保守，并且过多拘泥于成本核算的考量（GBA的显存过小在一开始就遭遇了部分开发者猛烈抨击）。经过了1996年以来在掌机领域一连串压倒性的胜利后，任天堂逐渐放慢了前进的步伐，GBA的设计思想很显然是以能够安易移植SFC游戏为最终目的。为了节约硬件制造成本，任天堂省略了曾经计划搭载的高性能3D图形芯片，这无疑导致了该主机与全面3D化的时代潮流背道而驰，硬件设计的先天不足严重制约了开发者的前进步伐，至今为止世界各地的技术者连续自行推出了数十套对应GBA的专用3D图形引擎，使之勉强能够运行一些简单而粗劣的3D游戏，这个奇特现象实际也代表了相当部分游戏开发者失望不满的心声。任天堂自诩GBA为究极的2D携带游戏平台，原本凭借高性能32位元CPU ARM7的强大演算能力足够让玩家再次沐浴到十六位元时代2D游戏全盛期黄金般的光辉，但厂商的功利和力不从心却让玩家感到了严重失望。由于将本社有限的人力集中于家用主机NGC的软件开发，任天堂并没有如期待地那样推出全新的2D版本《马里奥》和《塞尔达传说》，而是连续推出了许多打着复刻重制旗号的冷饭作品，虽然说这些游戏大多维持着较高的品质和销量，但与玩家们的期望值相去甚远。硬件厂商的漫不经心造成了广大第三方软件商的争相仿效，大量冷饭游戏和粗制滥造的劣作充斥了整个市场，使消费者产生了排斥心理，GBA发售第二年（2002年）整个日本掌机市场就出现了严重衰退迹象，无论软硬件都开始积压滞销，这种不利状况直到任天堂连续推出《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》和GBA SP才有所扭转。GBA发售至今已经整整三个年头，在日本本土突破百万销量的四款游戏都是“《口袋妖怪》系列”，被业界人讽刺为“POKMON专用机”，这个状况与当初GB发售时大作、名作迭













出的盛况不可同日而语。GBA 反盗版措施不利也遭到了第三方软件商的严重质疑，主机发售仅不到两个月即出现了高完成度的 EMU 模拟器，这对软件商的直接利益造成了巨大损害。

NTT-DoCoMo等日本三大移动通信运营商在 2001 年前后相继正式发表了全新手机规格，TAITO 在 NTT-DoCoMo 发表会上展示的一款手机用 3D RAC 游戏的开发 DEMO 无论多边形数量还是贴图精度都丝毫不逊色于PS早期的名作《山脊赛车 I》(笔者注：该游戏由 TAITO 在中国天津的子会社泰信员责开发)，除了卷轴功能和液晶屏幕尺寸等一些先天存在的不足以外，日本的全新手机规格的技术含量已经领先于同时代的掌机之王 GBA。此后三大巨头的市场竞争日趋惨烈，NTT-DoCoMo为了进一步扩大优势而率先宣布在 2004 年春全面升级为 FOMA (W-CDMA) 规格，其参入厂商数量和软件阵容连索尼的PSP 也望尘莫及，FOMA 规格目前的图像水准已经全面凌驾于GBA之上，一旦日立的高性能 IC 芯片量产化则又将迈入新的境界。与只具备单一游戏功能的传统掌机所截然不同的是，手机早已经成为了人们生活的必需品，仅在日本就拥有着 6000 万部以上的市场容量，在现实生活中人们更新手机的事情司空见惯，经常更换不同规格游戏主机却相当罕见，根据日本游戏行业 CESA《2003 游戏白书》的调查报告显示：最近三年来在15～25 岁之间的娱乐产品主流消费层中经常使用电视和掌机的人以每年近7%的比率急速下降，而利用手机和电脑上网等其他方式进行娱乐休闲活动的人却呈同样速度递增。手机平台与传统掌机平台的市场规模差异显而易见，广大第三方游戏开发厂商更容易在这片远为广阔的天地中找到各自适合的生存空间，NTT-DoCoMo等日本三大移动通信运营商为了吸引游戏厂商加盟而纷纷采取了绝对宽松的许可证体制，在利益分配上也尽量做出让步。另外相当重要的一点是手机游戏采用了付费下载服务，完全杜绝了盗版的可能性，不但从最大限度确保了软件厂商的利益，另一方面移动运营商也不存在任何产品积压的问题。

“游戏并不是生活必需品，如果游戏缺乏足够吸引力的话，那么这款硬件也将被认为毫无价值！”

任天堂早在1998年就计划推出搭载手机功能的GB系列主机，其目的是为了让携带游戏市场进一步向更宽广的领域拓展，但由于移动通信的技术进步远远超过了预期，任天堂试图染指这个市场的野心不得不胎死腹中。2001 年GBA主机发售后，任天堂社长山内溥清醒认识到独占的后花园已经开始遭遇到了潜在威胁，他认为掌机与手机进行技术追逐赛将是非常危险的愚蠢举动，已经成为生活必需品的手机可以通过其他项目的收入来弥补硬件制造成本的赤字，而这是单一功能的掌机根本无法企及的，掌机惟有着眼于发挥独特的游戏性才能避免被逐步蚕食市场份额的命运。NDS 主机的开发指令几乎在 GBA 硬件设计完成的同时就已经下达，为保持产品的独特性确实让设计师们煞费了一番苦心，最终NDS被设计成拥有双CPU双
















液晶屏幕，其中一个屏幕为触摸屏，该主机还搭载了美国摩托罗拉公司最新开发的无线通信技术，任天堂希望通过另辟蹊径来保持与包括手机游戏在内的所有竞争对手的差别化，不失为一着明智的自存之道。任天堂也进行了一些




积极的改革措施，于2003年初推出了更能够取悦都市青年的改良款GBA SP主机，增加原创作品的投入力度，同时又与AM3合作展开“Advance Movie”的动画配信业务……任天堂正努力尝试走出固步自封的门槛，有理由相信未来的GBA2主机将不再仅仅拥有游戏功能，可能会提供青少年消费者更为广泛的乐趣。

索尼觊觎利益丰厚的携带主机市场为时已久，PSP被主导设计者久多良木健寄望为“21世纪的Walkman”，这部科技含量非常高的硬件产品是一款多功能的数码娱乐终端，除了强大的游戏功能以外还可以播放音乐和电影。PSP采用了64位CPU R4000的改良型号为主处理器，首次应用了曲面处理技术以满足复杂人物和场景的演算处理，同时也破天荒地搭载独自规格的超大容量光盘UMD作为软件媒体，PSP不愧是集索尼技术精华于一身的高科技产品，率先将携带游戏主机引领入全面3D的时代，该主机设计理念的前卫性已经获得了游戏开发者交口称赞。UMD光盘是PSP主机最具突破性的设计，1.8GB的超大容量将使得开发者的创意更能游刃有余地得到充分发挥，UMD还能够最大限度的保护知识产权。索尼的视野并不局限于任天堂GBA现有的市场，而是倾力打造一款广大青少年梦寐以求的随身必需品，从目前来看除了硬件价格因素以外，索尼的伟大计划几乎是完美无缺的。

与其认为索尼与任天堂将争夺掌机的霸权，不如看作是两社联手共同再造业已病入膏肓的市场，他们已经大胆开出了各自的对症药方，能切中弊害者自然将在未来占据市场主导地位。掌机游戏市场远远还没有发展到尽头，未来数年内会进一步在游戏产业中占据更重要地位，良性竞争将全面激活市场。

对于广大青少年消费者而言，未来将不再为是否能始终玩到优秀的携带游戏而担忧，担忧的可能仅仅是自己日渐干瘪的钱包……

追记：

正当笔者准备为这篇似乎有些杞人忧天的文章收尾时，日本著名的RPG大厂SQUARE ENIX正式发表了E3出展游戏名单，其中赫然在目的是对应手机平台的全新力作《Before Crisis：Final Fantasy Ⅶ》，这样的作品早先曾经被公认为将不出于PSP和GBA两大新旧携带主机平台，如此出乎意料的结果确实有些耐人寻味……

日本几乎所有的家用游戏界硬件商、软件商都倾巢出动加入手机游戏界！






文：LIKY

GB诞生15周年纪念特辑——GB系列主机大巡礼

从最古老的黑白砖头GAMEBOY，到今天时尚的折叠GAMEBOY ADVANCE SP，“GB系列”主机走过了15个年头，期间发售过的各色主机近两百种，下面要给大家介绍的是日本一位GB主机狂热收集爱好者的收藏，这位名叫“仲田西林”的女玩家在6年的时间内收集了140台以上的GB系主机，这个数目超过目前所发售的全部款式GB系主机的80%，当然，目前她的收集还在不断增加中……下面就让我们透过仲田的这些珍贵收藏来共同回顾一下GAMEBOY家族的光荣历史吧！





初代GAMEBOY实际尺寸大小

仲田西林

女，1978年出生于日本爱媛，现就职于进行游戏测试调整工作的猿乐厅。喜欢的GB游戏是《钟为青蛙而鸣》(《カエルの为に钟は鸣る》)，喜欢的厂商是CHUNSOFT（难怪称自己为“西林”），对CHUNSOFT即将在NGC发售的《望乡路》(《HOMELAND》)非常期待。最大的兴趣就是收集GB主机硬件，在6年的时间内收集了140台以上的GB系主机，超过目前所发售的全部款式的80%。

GAMEBOY

1989年4月21日，任天堂发售了具有革命意义的掌机GAMEBOY，有着《超级马里奥》和《俄罗斯方块》的保驾护航，GB一举确立了掌机的霸主地位。

这就是起点！全世界销量超过5000万台的怪物主机！

初代 GAMEBOY



具有纪念意义的初代GAMEBOY主机，以灰色为主色调，四级灰度调节的黑白液晶屏幕，使用4节5号电池，还一度被人称为“便当盒”。初发售的售价为12500日元，后期发售了6种其它颜色的主机。

包装盒



透明



全透明的GB主机，很有点限定版的意思，能够看到内部元件给人相当新鲜的感觉。

白色



白色的GB主机，与灰色的初代GB颜色相近，不过白色似乎很容易弄脏。

由系井重里先生提出的多种颜色的“GAMEBOY Bros”系列

“GAMEBOY”名称的由来正是系井重里所赐，而提出不同外壳颜色的“GAMEBOY Bros”系列这一创意十足构想的也是系井重里。多种颜色的GAMEBOY给玩家带来了全新的感觉。

绿色



绿色的GB主机，LIKY个人不太喜欢这种颜色，感觉很土。(-_-b)

黄色



黄色的GB主机，在日本也非常少见，国内就更不要说了。

黑色



全黑的GB主机，与透明GB一样，屏幕下方的“Nintendo GAMEBOY”字样为红色。

红色



红色的GB主机，非常引人注目，受到不少个性张扬的玩家的喜爱。



日本最初的限定版?

为了纪念高尔夫球"ALTUS Newing"的发卖而特别发行的限定版GB，可算是日本最初的限定版主机了。当购入"ALTUS Newing"高尔夫球时就有可能获得这台限定版主机作奖品。



▲"ALTUS Newing"高尔夫球

在美国发售的《俄罗斯方块》同捆版GB

在日本曾发售过附带通信对战线的《俄罗斯方块》游戏，而在美国则发售过这款附带《俄罗斯方块》的同捆版GB主机，主机颜色为灰色。



在英国发售的GB游戏《星球大战》附送了一个GB摇杆，为透明颜色。

GB摇杆 英国版



"PLAY IT LOUD"系列主机



透明



红色

类似于在日本发售的"GAMEBOY Bros"系列，在美国也发售了其他颜色的"PLAY IT LOUD"系列GB主机，比如有透明和红色。



海外版

蓝色
这是只在海外发售过的蓝色GB，在日本国内并没有发售。

DOT MATRIX WITH STEREO SOUND

在GB主机屏幕上方印着这样一行字——"DOT MATRIX WITH STEREO SOUND"（点阵加立体声），它包含了GB的开发代号"DOT·MATRIX"，知道这一内幕的玩家恐怕少之又少吧。

开发极密资料

GB的开发代号是?

就如同NGC当初的开发代号为"海豚"一样，GAMEBOY在名称正式公布之前也有一个开发代号——"DMG"，它是"DOT·MATRIX·GAME"（点·矩阵·游戏）的简称。叫这个名字，恐怕也是想说明GB是一台"点阵游戏机"吧。不过，当初也有人"DOT·MATRIX·GAME"简称为"DaMe GAME"，"DaMe"在日语中有"差劲"的意思，所以"DaMe GAME"也就有了"差劲的游戏机"的意思。为什么会这么叫呢?那是因为在GB开发初期很多玩家都对它不是很期待，当时正处于FC盛行的时候，玩家都对"FC的下一代的主机机能有多强"充满了期待，结果GB竟然是一款黑白主机，让大家是失望不小。

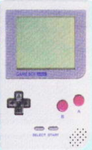
GAMEBOY POCKET

1996年7月21日发售的GAMEBOY POCKET（以下简称GBP），除了外形变得小巧外，液晶屏的显示效果也更为清晰。同期发售的GBP共有5种颜色，主机使用两节7号电池供电。

以可以放进上衣口袋为卖点，技术的进步带来外形的缩小

颜色更为丰富的GBP，前后共有9种颜色发售

灰色



与原始GB同样颜色的灰色GBP，首批发售的GBP。

黄色



继承传统的黄色，LIKY的GBP就是这个颜色。

黑色



黑色的GBP很酷，注意按键的字母都是红色。

红色



与原来的普通版红色GB一样的颜色。

绿色



后期发售的绿色GBP，与原来的绿色GB颜色相同。

透明紫



不同于原来的透明GB，GBP是透明中带有紫色。

粉红



后期发售的粉红GBP，之前曾有过一款《鸡蛋仔》同捆版GBP也是此粉红色。

金色



金色的GBP看起来非常华贵。

银色GBP有两个版本

初期银色版本

初期发售的银色GBP，屏幕外框具有反射效果。





后期银色版本

后期发售的银色GBP，屏幕外框变为黑色，不容易反光。

海外限定版的 GBP



瑞典限定版

蓝黄色

这是非常少见的双色GBP，正面为蓝色，背面黄色，限量发售3000台，正式名称为"Limited Swedish Edition"。





海外版

蓝色

没有在日本发售的蓝色GBP，这是美版的包装盒。

澳洲限定版

冰蓝色

与日本的TOYS "R"冰蓝色GBP同样的颜色。



美国TOYS"R"限定版

透明绿

1998年在美国发售的限定版，主机颜色为特别的透明绿色。





澳洲限定版

金色

在澳洲发售的金色限定版GBP。



美国限定版

冰蓝色

在美国发售的冰蓝色GBP，这款颜色GBP在日本和澳洲都发售过限定版。

英国版?

银色

一款包装非常奇怪银色GBP。



开发极密资料
GBP要去除通信对战端口?

当初在开发GBP时，为了降低成本曾试着去除某些部件，其中就包括通信对战端口，结果这一想法受到了大批软件开发商的强烈反对，于是，在后来的设计中就没有去除通信对战端口，只是将它缩小了一点，另外去掉了防尘盖（老GB的通信端口都有一个防尘盖），以此来达到降低成本的目的。想想，没有通信对战端口，那《口袋妖怪》会变成什么样子啊！

电源指示灯

为了降低成品，当初的GBP去除了电源指示灯，当然这给玩家带来极大的不便，于是在后期生产的GBP又加入了电源指示灯。

早期型号 GBP





早期的GBP没有电源指示灯，包装盒上面也没有指示灯的显示。

后期型号 GBP





随着1997年7月11日粉红色GBP的发售，此后推出的GBP全都加上了电源指示灯。

包装盒的差别

GBP主机在全球都进行发售，虽然主机规格都是一样，但是不同地区发售的主机的包装盒却不相同，比如日本发售的GBP包装盒为长方形，而美版和欧版的包装盒都近似正方形。另外，美版和欧版的包装盒虽然大小形状一样，但盒子上的字还是有细微差别的。

日本国内发售的各种限定版 GBP

丰田限定版



TOYATA

以 TOYATA 为主题的限定版 GBP，包装盒为蓝色，机身为白色全透明，屏幕下方标有 "TOYATA" 字样。该限定版 GBP 是 TOYATA 搞宣传活动时的纪念品。



全日空（ANA）限定版



透明蓝

这是日本 "全日空（ANA）" 航空公司进行宣传活动时所发行的限定版 GBP，主机是非常漂亮的透明蓝色，下部标有 ANA 字样，该主机限量 5000 台发售。

Imagineer 限定版

翡翠绿

Imagineer 公司在 N64 上发售过一款赛车游戏《MULTI RACING CHAMPIONSHIP》，这款 GBP 就是 Imagineer 公司所举办的该游戏时间挑战模式大赛的奖品。主机最大的特色就是外壳采用了特殊的蓄光材料，在黑暗中能发光。





ATLUS 限定版

珍珠蓝

ATLUS 公司为纪念 GB 恋爱游戏《Purikura Pocket》的发售而发行的限定版 GBP。主机颜色为珍珠白，屏幕周围为蓝色。该主机并没有在市面上出售，只有通过杂志的抽奖活动才能得到。





《Sanrio Uranai Party》同捆版



粉红

随 GB 游戏《Sanrio Uranai Party》一起发售的同捆版 GBP。漂亮的粉红色加上可爱的 Kitty 猫头像，很受女孩子的喜爱，后来该限定版主机又单独发售过。



《周刊 FAMI 通》限定版



MODEL—F

《周刊 FAMI 通》杂志发行的限定版 GBP，主机为全透明装，液晶屏外框像镜面一样可以反射，就是主机名称很特别。

西武系列限定版



蓝狮子王

这是以日本著名的棒球队西武队为主题发行的限定版GBP，蓝色的主色调以及狮子王头像正是西武队队旗的特色，该主机的颜色也继承了这个特色。值得一提的是随主机会附送一个袋子。

◀ 该主机只有在西武球队的专卖店才能买到哦。



TOYS "R" 限定版

淡淡的蓝色，带有一些透明，主机的颜色很特别，不同于之前的那种冰蓝色调，很有魅力。

冰蓝



TOYS "R" 限定版



翡翠绿（T）

与 Imagineer 发行的翡翠绿限定版主机颜色有很大差别，A、B两键的颜色为红色，与普通的黑色按键不一样。

TOYS "R" 限定版



透明

这种透明版 GBP 在国外是作为普通版来发售的，而在日本国内则成了限定版，看起来也没有什么特别的。

超珍贵！令人心痒难耐的珍品

在仲田的140多部GB主机中，有一些是连官方都没有正式公布的款式，这些可是相当相当珍贵的品种。



木纹色

主机采用暗红为主色调，表面有木质花纹，这是在市面上从未发售过的主机。



大理石色

乍一看与灰色的GBP差不多，细看之下就会发现主机有大理石花纹，很特别。

GAMEBOY 的生父——横井军平



横井军平（Gumpei Yokoi），生于1941年，60年代进入任天堂公司，到了70年代他的创造才华终于被社长山内溥发现，被指派为GAME & WATCH的设计者，一举获得了成功。在80年代末，横井军平设计出划时代的掌机GAMEBOY。1996年，在设计出GBP之后，横井军平离开了任天堂公司，自己成立了新公司"KOTO"，就在众人期待着他为我们带来什么更有趣的东西时，他却不幸遭遇车祸，在1997年10月4日离开了人世，享年56岁。他的离去让整个游戏业界都感到了悲哀。2003年，美国国际游戏发展协会IGDA赠与已故的横井军平"终生成就奖"的殊荣。

GAMEBOY LIGHT

1998年4月14日GAMEBOY LIGHT（以下简称GBL）发售，主机屏幕加入了背光效果，在完全黑暗的环境中也能清楚地看清屏幕，不过因为半年后GBC的发售，GBL落得个短命的下场。

屏幕带有背光效果的GBL，难道是SP的雏形？

金色和银色同时发售　屏幕附带了背光功能





GBL 初发售时的两种颜色——金色和银色，这两种颜色的GBL并没有在海外发售过。GBL 的尺寸比 GBP 稍大，使用两节5号电池，背光功能可以随时开启和关闭。在使用时间上，开启背光也能达到连续使用 12 小时的使用时间。





“东京口袋妖怪中心”限定版

皮卡丘限定版 GBL

这是东京口袋妖怪中心限量发售的GBL主机，以《口袋妖怪》中人气度超高的皮卡丘为主题，黄色机身，屏幕的左边是皮卡丘图案，下边是妙娃种子、墨海马、乘龙的图案，主机下方还有一行“POKEMON CENTER TOKYO”的字样。



随机付赠的特制 GBP 手袋



▲最初的《口袋妖怪》限定版主机登场



独特的电源指示灯

屏幕右边的皮卡丘图案是经过特殊设计的，皮卡丘脸上的电气袋正好成为了电源指示灯，这样一开机会看到电气袋亮起来——“十万伏特！”

短命的 GBL 也有几款限定版

TOYS "R" 限定版



透明黄

TOYS "R" 发售的限定版 GBL，采用黄色透明外壳，透明度非常高，而且在晚上打开背光灯的时候，可以看到光从主机内部发散出来，非常漂亮。

"手冢治虫 World Shop" 限定版



透明红

为纪念秋叶原"手冢治虫 World Shop"的开张而特别发售的 GBL 主机，颜色为透明红，主机正面有手冢治虫笔下的众多角色画像。

"手冢治虫World Shop"限定版

阿童木

这也为纪念秋叶原"手冢治虫 World Shop"的开张而特别发售的GBL主机，算是第二弹，正面的阿童木头像非常醒目。



《周刊 FAMI 通》限定版

MODEL–F02

由《周刊FAMI 通》限量5000台发行的限定版GBL，透明外壳。外包装上的插画是美国著名漫画家 Jelly・Bean 的手笔。



开发极密资料　任天堂的耐久测试

当初GAME ＆ WATCH主机从高处落下来时屏幕很容易就摔得粉碎，但是现在的GBA从高处落下来，屏幕就没那么容易摔碎了，这完全是因为任天堂现在严格的耐久测试实验的结果，从不同的高度、不同的角度摔下主机，测试主机的耐久程度，务必使主机的抗击打性能达到一个极高的标准，让玩家安心地进行游戏，不怕意外的发生。



▲SP 的翻盖设计也是经过严格测试的，不小心踩到上面也没关系。

GAMEBOY COLOR

1998年10月21日GAMEBOY COLOR（以下简称GBC）登场了，采用颜色鲜艳的反射型TFT液晶显示屏，最大发色数为32000色中同显56色，主机使用两节5号电池，能提供更长的游戏时间。初期同时发售了红色、紫色、黄色、蓝色、透明、透明紫6种颜色的主机。

由黑白变为彩色！掌机游戏世界丰富多彩起来！

日本国内发售的限定版

LAWSON 限定版



透明蓝&黑白

主机正面是透明蓝，而背面则是黑白两色，这是在LAWSON的商店通过预约才能买到的的限定版GBC主机，非常贵重。

EIDEN 限定版



透明黑

名古屋地区的家电连锁店EIDEN所发行的限定版GBC，为透明黑色，实际上已经看不出透明效果了。

JUSCO 限定版

透明紫马里奥版

为庆祝商店JUSCO建立30周年而发卖的限定版GBC，主机为透明外壳，屏幕下方有马里奥的头像。



DAIEI 限定版

透明橘红&透明黑

为庆祝DAIEI鹰队夺得棒球联赛冠军而发卖的限定版GBC，正面为透明橘红色，背面为黑色透明。



开发极密资料　GBC的开发很辛苦



▲GBC要测试1700款软件后才敢正式推出，那么SP推出时要兼容以前所有的GB软件，要测试的软件数量又是多少呢？

任天堂第一开发部的部长石武宏在1999年的《64 DREAM》杂志上说过：“GBC的硬件开发最困难的一点就是，要将发售了的1700多款GB软件一一进行测试，来确定它们在GBC上都能够正常运行。GBP和GBL的硬件是同时进行开发的，而GBC的硬件规格与以前相比发生了很大改变。”但是，GBC的开发周期只有短短10个月，测试起来的困难可想而知。

全日空（ANA）限定版



透明蓝

全日空（ANA）航空公司进行抽奖活动时推出的限定版GBC，乘坐全日空的国际航班就有可能得到该限定版主机。



松下限定版

紫色

与普通的紫色 GBC 没多大太区别，只是在液晶屏的下方标有“Panasonic ALKALINE”字样。



《KOROKORO 漫画》限定版



GB10 周年纪念版

通过《KOROKORO 漫画》杂志的抽奖活动才能得到的限定版GBC，透明绿的主机上标有 G B 1 0 周年的纪念 LOGO。





MESSE－SANOH ITOHYOHKADOH 限定版

《魔卡少女樱》限定版

主机正面是白色，背面是粉红色，主机上还有魔卡少女樱的图案，很漂亮哦。

《Fairy Kitty 的开运辞典》同捆版



粉红

与GB游戏《Fairy Kitty 的开运辞典》一同发售的粉红色 GBC，主机上有可爱的 Kitty 猫图案。



TOYS “R” 限定版

冰蓝

这款限定版 GBC 的颜色与之前冰蓝限定版 GBP 的颜色完全一样。

TOYS “R” 限定版

暗夜蓝

与通常的透明紫 GBC 相近的颜色，也有同样颜色的 N64 版主机哦。





TOYS “R” 限定版

透明绿

TOYS “R” 限定版 GBC 的第三弹，与《KOROKORO 漫画》限定版 GBC 的颜色一样。

TSUTAYA 限定版

水蓝

TSUTAYA 连锁店贩卖的限定版 GBC，透明浅蓝色外壳，按键颜色为黄色。





《Hello Kitty 的甜蜜旅行》同捆版

粉红

与 GB 游戏《Hello Kitty 的甜蜜旅行》一同发售的粉红色 GBC，与另一款Kitty 猫限定版相比就是图案不同而已。

《樱大战GB》同捆版

透明暗红色

SEGA 发售 GB 游戏《樱大战 GB》时一起推出的同捆版 GBC。



海外发售的限定版

澳洲限定版



透明绿 & 透明黄



从包装上就能看出来，这是为纪念悉尼奥运会而发售的澳洲限定版GBC，主机正是名称为"Limited Edition Green and Gold Neotones"。



美国限定版

Tommy Hilfiger 限定版

这是美国著名时装店Tommy Hilfiger的限定版GBC，正式名称为"Tommy Hilfiger Special Edition"，主机颜色为黄色。

美国版

绿色



这种颜色的GBC在美国作为普通版进行发售，但是在日本国内并没有发售。

美国同捆限定版

《超级马里奥DX》同捆版

与《超级马里奥DX》同捆发售的GBC，主机颜色为透明紫。





南美限定版

美年达限定版

百事可乐公司和任天堂联合在南美等地进行宣传活动时的奖品，主机颜色透明橘红色。

《口袋妖怪》的两款限定版



《口袋妖怪》3周年限定版

小火龙的尾巴会亮



主机颜色由橘红色和蓝色组合而成，按键的颜色也比较特别。



《口袋妖怪 金·银》纪念版



为纪念《口袋妖怪 金·银》的发售一同推出的限定版GBC，主机颜色为珍珠白。

海外版发售的各种《口袋妖怪》限定版

美国限定版

黄色&蓝色





与《口袋妖怪 皮卡丘》一同发售的同捆版GBC。

背面是蓝色

澳洲限定版

黄色 & 蓝色

与美国的限定版相似，但是屏幕右下角的图案略有不同。





精灵球电源指示灯

美国限定版

《口袋妖怪 金・银》限定版



与日本发售的《口袋妖怪金・银》限定版相比无论颜色、图案都不相同。



皮丘很可爱啊！

欧洲限定版

黄色 & 蓝色

主机颜色为黄色，屏幕旁边有皮卡丘和皮丘的图案，按键颜色很丰富。





皮卡丘的电气袋又成为电源指示灯！

香港地区限定版

透明蓝 & 白色



主机正面是透明蓝，背面则是白色，液晶屏的图案与澳洲限定版一样。

包装盒

“宠物小精灵”，这正是《口袋妖怪》在香港地区的译名。



台湾地区限定版

透明绿 & 白色



除了正面颜色变为透明绿外，其他地方都与香港地区限定版一样。

包装盒

“神奇宝贝”则是《口袋妖怪》在台湾地区的译名了



GAMEBOY ADVANCE

2001年3月21日，GAMEBOY ADVANCE（以下简称GBA）终于登场了，售价为9800日元。2.9英寸的显示屏配上同显32000色的显示效果让游戏获得更强的表现效果。发售初期主机有3种颜色，到现在已经增加到8种。

更大的液晶显示屏、更强大的CPU，次世代GB登场

日本发售的各种限定版

TOYS "R" 限定版

暗夜蓝



这是为了纪念TOYS "R" 公司登陆日本10周年而发售的限定版GBA。

ITOHYOHKADOH 限定版

《洛克人EXE2》同捆版



与《洛克人EXE2》一同推出的同捆版GBA，主机颜色为浅蓝色。

《格斗之王EX》同捆版

透明黑



与《格斗之王EX》同时推出的同捆版GBA，主机为透明黑色，因为透明度不高，看起来像是全黑色。

Chobits 限定版

透明蓝



GBA恋爱养成游戏《Chobits》(《人形电脑天使心》)推出时同捆发售了这款限定版GBA，采用浅蓝透明色为主色调，A、B键的上方有角色头像。

TSUTAYA 限定版

银色



TSUTAYA连锁店贩卖的限定版GBA，主机为银色，但是后来任天堂官方又发售了普通版银色GBA，这款限定版银色顿时体现不出价值了。

JUSCO 限定版

马里奥兄弟限定版



只在JUSCO店头贩卖的限定版GBA，屏幕下方有马里奥和路易头像。

Hello Kitty 限定版

粉红



与游戏《Hello Kitty Collection》一同发售的同捆版GBA，仍然是以可爱的粉红作主色。

DAIEI 限定版

透明橘红＆透明黑色



在DAIEI店头贩卖的限定版GBA，与DAIEI限定版GBC相同的配色。

ITOHYOHKADOH 限定版

GIANTS 限定版



只在ITOHYOHKADOH店头贩卖限定版GBA，屏幕下方有ジャビット的头像。

日本发售后又在海外作为限定版发售的 GBA

TOYS “R” 限定版

暗夜蓝



主机屏幕上方标有 TOYS “R” US 的 LOGO。

美国 TARGET 限定版

红色



美国的 TARGET 限定版 GBA，主机屏幕上方标有 TARGET 字样。

美国限定版

银色（白金）



这是纪念 GBA 在美国发售一周年而推出的限定版。

美国 TOYS “R” 限定版

黑色（JET）



黑色的 GBA 在美国是作为限定版来发售。

《口袋妖怪》限定版 日美同样款式的限定版

纽约口袋妖怪中心开张纪念版





为纪念纽约口袋妖怪中心开张而发售的这款金色限定版GBA，与日本发售的《口袋妖怪》限定版主机相同，只是包装盒不一样。

“水君”蓝



口袋妖怪中心贩卖的限定版主机，以“水君”为主题，屏幕下方可看到它的图案。

“雪拉比”绿



纪念口袋妖怪剧场版《雪拉比 穿越时空的遭遇》的公映而发售的绿色限定版 GBA。

“拉迪亚斯·拉迪奥斯”限定版



纪念口袋妖怪剧场版《水都的守护神 拉迪亚斯和拉迪奥斯》的公映而发售的限定版 GBA，红蓝搭配的主机颜色。

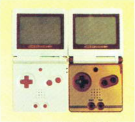
GAMEBOY ADVANCE SP

2003年2月14日，充满时尚感的GAMEBOY ADVANCE SP（以下简称SP）登场了，相比于原来的GBA，SP变为小巧的折叠外形，屏幕加上了前光，使用内置的锂离子充电电池。

GBA 完全换装，充满时尚感的新型折叠型掌机出现

日本发售的珍贵限定版





普通版与限定版的比较

宣传活动奖品

FC 诞生 20 周年的限定版

任天堂在举行“FC主机诞生20周年的活动”中发行了1000台这种SP，当然只是作为奖品。

TOYS “R” 限定版



星光金

这是TOYS “R” 发售的第一款限定版SP，淡淡的金色有一种被星光照射的味道，透着一丝高雅，与以往TOYS “R” 发售的限定版主机有很大不同。

各种颜色的海外限定版



新西兰限定版

“ALL BLACKS” 限定版

在新西兰有一支家喻户晓的橄榄球队，这支球队的名字就叫“ALL BLACKS”，这款黑色限定版SP正是为纪念这支球队而发售的。

海外版

火红

全红的颜色颇为醒目。



海外版

黄绿色

美国和加拿大地区发售的又一款限定版。



海外版

银色&黑色

美国和加拿大地区发售的限定版，银色和黑色搭配而来。



各种《口袋妖怪》限定版SP

橘红色的アチャモ限定版 SP







为纪念口袋妖怪中心建成5周年而发售的限定版SP，整机为橘红色，外壳上印有アチャモ（《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》中登场的妖怪）的水印图案。

妙娃花限定版
喷火龙限定版

为纪念《口袋妖怪 火红·叶绿》的发售而同时推出的两款限定版SP，分别为绿色和红色，主机正面还分别印有“妙娃花”和“喷火龙”的图案。





▼打开 SP 后里面还各印有另一种图案









古拉顿限定版
海皇牙限定版

在美国口袋妖怪中心发售的古拉顿限定版SP和海皇牙限定版SP，分别为红色和蓝色，外壳上用粗线条勾勒出这两只妖怪的头像，日本也发售了这两款限定版主机，欧洲方面，随《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》的发售，这两款主机也曾作为同捆版主机发卖过。



海外版包装盒

通过比较可以看出，日版的SP包装盒最小巧，美版稍大，而欧版的最大，其实SP主机的大小是一样的，只是包装盒里AC电源大小是不同的。



随软件一起发售的同捆版主机



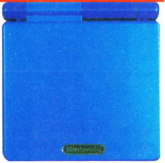
TOYS "R" 限定版

《洛克人EXE4》同捆版



两种包装盒拼在一起会合成为一张完整的海报。

随着《洛克人EXE4 红日·蓝月》的发售而推出的同捆版SP，深蓝色的机身。



《我们的太阳》同捆版



红色＆黑色

随《我们的太阳》一同发售的SP，以红色和黑色为主题色。

《FFTA》同捆版



珍珠白

随《FFTA》一同发售的SP，以白色为主题色。

《新约圣剑传说》同捆版

玛娜蓝

随《新约圣剑传说》一同发售的SP，以蓝色为主题色。



《SD高达G世纪A》同捆版

夏亚专用色

随《FFTA》一同发售的SP，以红色为主题色，主机上印有吉翁公国的标志。





文：RAIN

战争前的挽歌——悼念十位掌上英雄

今年2月份市场研究机构Juniper Research发表了一份游戏市场的调查报告，根据这份报告预测，到2008年，家用机市场规模将达到350亿美元，而便携式游戏机市场规模也将会达到250亿美元！掌机市场正以惊人的速度不断膨胀，这样一个充满潜力的投资领域自然吸引了越来越多商家的注意，手机厂商、PDA厂商也纷纷加入，手机方面有NOKIA、NTT的FOMA系列，而PDA方面也有Zodic等的杀入。不过在掌机霸主任天堂看来，真正可怕的竞争对手只有一个——PSP。

对于掌机市场而言，2004绝对是不平凡的一年。随着SONY PSP的登场，掌机市场上任天堂一支独秀的局面将被打破，PSP与NDS间的战争一触即发，家用机市场上轰轰烈烈的战火终于要蔓延到掌机市场。SONY一直宣称PSP是“二十一世纪的Walkman”，可见这款掌机的重大战略意义；而山内溥更是直言“NDS若失败任天堂将堕入地狱”，誓死捍卫任天堂王者领域。任天堂与SONY谁将胜出我们不知道，不过在此之前，除了GB系主机外，所有觊觎掌机市场这块大肥肉的竞争对手确实都没有什么好下场。尽管如此，这些掌机的出现确实大大扩展了人们的视野，为相对平淡的掌机市场增光添彩，堪称为开拓新领域的掌上英雄。

Milton Bradley Microvision

发售日：1979年

售价：约100美元

硬件规格

屏幕：16×16LCD

CPU：德州仪器TMS1100（置于卡带内部）

位数：4位元

运行频率：100KHz

内存：32 nibbles

ROM容量：2K

卡带ROM大小：2K



对于如今的游戏玩家而言，“弥尔顿·布莱德利”（Milton Bradley）这个名字多少有些陌生。这家成立于1860年的老牌玩具公司以棋盘游戏起家，一度成为美国最大的棋盘游戏厂商。七十年代末，“视频游戏”这种新兴的“玩具”成为投资家的热门话题，各老牌玩具商纷纷开发自己的相关产品。当时多数厂商看中了由雅达利开拓的家用机市场，而MB则另辟蹊径，推出了一款掌上游戏机——Milton Bradley Microvision。

Microvision是历史上第一款插卡式便携游戏机，机身造型颇有点象超大号的电动剃须刀。在机身中部有一个小小的黑白液晶屏，可以显示一些由黑色小方块构成的图形（分辨率为16×16）。与如今的掌机相比，Microvision可以说是个庞然大物，长约12英寸、宽3英寸、厚度约1英寸，使用两个9伏电池。虽然太低的分辨率大大限制该平台上游戏的可能性，然而在1979年，这款掌机的设计概念无疑是十分先进的，当时在美国有不少电视剧里都出现了它的身影。这款领先GB十年的掌机原本有机会创造一个巨大的便携式游戏机市场，可惜的是，与视频游戏史上多数的开拓者一样，Microvision虽然理念超前，却存在着太多的设计缺陷。

Microvision最大的设计缺陷就在于其插卡式设计本身。这款掌机的卡带设计与当时的多数街机基板颇为相似，最大的特点就是游戏ROM和处理器等硬件是融为一体的，整个“卡带”就是机身的面板部分，其上还布有格局各不相同的按键，



屏幕部位的透明塑料上画有各式图案，以配合不同游戏的需要。这样的设计方式带来的直接后果就是卡带本身造价太高，虽然每张20到30美元的价格如今看来并不能算高，不过与其简单的游戏内容相比之下确实让人有非常不值的感觉。另外，面板式卡带屏幕部位的透明塑料很容易磨损，让人看不清画面，屏幕本身也非常之暗。在这款掌机推出之后，MB本身就很少推出相关的游戏，到1981年Microvision就停止生产了。

Microvision上的游戏

Microvision上最重要的游戏就是购机时附

赠的一款《Super Block Buster》，这是雅达利街机名作《Breakout》（也就是著名的《打砖块》）的克隆版本。这种方块型游戏无疑最为适合低屏幕解析度的Microvision。此外，根据当时流行的《太空侵略者》，MB还推出了一款叫做《外星人侵者》（Alien Raiders）的游戏，玩法大致相同。MB还获得了大名鼎鼎的“星际迷航”的实名授权，推出了一款叫做《Star Trek Phaser Strike》的游戏。



雅达利 Lynx

发售日： 1989 年 9 月
售价： 199 美元
硬件规格
机身尺寸： 110 × 275 × 43（mm）
重量： 710 克
屏幕： 对角线长3.5英寸（大致为3.25 × 2.88）
解析度： 160 × 102（16320 象素）
同屏发色数： 4096 色中的 16 色。
音源： 4 通道 8 位 DAC
CPU： 16 位 MOS 65C02，运行频率为 4MHZ
内存： 64K DRAM
ROM 大小： 1～16Mbit（一般为 1Mbit）
耗电量： 6 颗 5 号碱性电池可使用 4 小时



1989年，任天堂GB发售后没多久，在大洋彼岸的美国，全球第一款彩色手掌机诞生了。这就是曾红极一时的雅达利Lynx。与GB相比，Lynx的设计理念可以说十分超前。多人游戏功能、3D绘图能力、背光彩色LCD……所有的性能规格都远在GB之上，在1989年，Lynx的软件阵容也算是十分强大。

Lynx的设计原型来自一家叫做Epyx的游戏开发公司。1987年，这家公司的工程师Dave Needle和R.J. Mical设计了一款叫做Handy的手掌机。1989年1月的冬季CES展上，Epyx向业内人士展示了这款Handy掌机，给人以很深的印象。其后Epyx不幸陷入财政危机，无奈之下，Epyx开始在业界四处寻求合作伙伴共同推出Handy。当时任天堂也收到了Epyx的邀请函，不过任天堂本身正筹备推出GB，对于其它相关项目完全没有兴趣。而雅达利一直都在寻找市场切入点，希望重新成为业界主导者。两家公司很快达成协议，雅达利负责主机生产和市场推广，而Epyx则负责软件开发。

1989年的夏季CES展上，暂定名为PCES的Lynx与任天堂GB掌机同场展出。一个是机能出众、售价199美元的高性能掌机，一个是小巧省电、售价109美元的GB。对这两部掌机的前景猜测很快成为业界的热门话题。雅达利除了大力宣传主机的高性能外，还极力突出其最多八人的联机游戏功能，而最终将定名为Lynx就是因为其音似Links（联机）。1989年9月，Lynx在北美推出，却非常不幸地碰上了产能不足的问题。而GB却有源源不绝的充足货源，两大掌机第一次对垒就以任天堂的大胜收场。失去先机的Lynx进入1990年后情况依然没有得到改善。经过“ATARI SHOCK”之后，零售商对雅达利的产品一直怀有戒心，一些零售商甚至拒绝销售Lynx。1991年，雅达利开始进行大规模市场推广活动，Lynx销量开始稳步攀升。不幸的是，1991年5月，世嘉推出了Game Gear，Lynx的机能优势荡然无存。GG还有Master System（世嘉第四代家用机）上的大批游戏作后盾，一时间抢占了Lynx的大部分市场份额。为了挽回颓势，雅达利不久后推出了改进版的Lynx II，更小、更轻，并且采用省电设计。不过主机性能规格依然没有变化，也未能力挽狂澜。当年年底，Lynx将售价下调至99美元，经过销售量的一次



大幅跳跃之后，终于彻底失去竞争力。1993年，雅达利停止了一切与Lynx相关的市场活动。

Lynx上的游戏

在任天堂一统天下的九十年代初，Lynx没能获得多少第三方的支持，来自第三方最强力的支持应该就是TECMO。TECMO几乎将当时



旗下最著名的游戏都移植到了Lynx上，其中包括《RYGAR》(《阿耳戈斯战士》，当时叫《未来战士》)、《忍者龙剑传》、《忍者龙剑传3 黄泉之方舟》。这些游戏除了分辨率稍低外，其余方面均可与FC上的移植作相媲美。该平台上还有一款玩家比较熟悉的动作游戏就是《双截龙》，移



植度同样非常之高。美国方面也有象《蝙蝠侠归来》之类的人气游戏。除此之外多数就是雅达利自己发行的游戏了。原创游戏中较为著名的有《Xenophobe》、《Warbirds》等。利用Lynx本身可以横竖两个方向操作的特点，该主机上还出现了一些经典的纵版飞行射击游戏，例如《雷电》等名作也都推出了Lynx的移植版本。



世嘉 Game Gear

发售日： 1990年10月6日

售价： 19800日元



硬件规格

机身尺寸： 103 × 210 × 38（mm）

重量： 570克

屏幕： 对角线长3.2英寸

解析度： 160 × 146

同屏发色数： 4096色中的32色

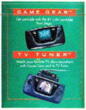
音源： 4通道立体声

CPU： 8位Z80，运行频率为3.58MHZ

内存： 64K主内存、64K显存

Game Gear并非世嘉的第一款掌机，事实上早在1981年，世嘉就推出了一款类似任天堂"Game & Watch"的非插卡式掌机"Game & Go！"。不过由于充电电池的"致癌事件"而最终惨淡收场。相隔九年之后，任天堂凭借GB开拓了一片庞大的新市场，世嘉于是决定推出一款性能强大的掌机与之相抗衡。1990年10月6日，Game Gear的发售拉开了第一次掌机大战的帷幕。

GG事实上就是掌机版的世嘉Master System，在性能上还有所强化（总发色数从256提升到4096），因此玩家可以在GG上玩MS的游戏，却不能使用MS玩GG的游戏。使其兼容MS游戏仅仅是世嘉市场战略的一部分，目的就是



在掌机发售初期有足够的软件阵容。在GG发售后，世嘉还说服了一大批第三方为其开发GG原创游戏。而世嘉自身也在该平台上推出了在MD



上诞生的"《索尼克》系列"。当时也有一些周边配件厂商为GG开发了各种实用有趣的周边，包括电视调谐器、收音机、充电电池等。不过世嘉似乎不能容忍用GG来看电视，后来对主机做了修改，无法再兼容电视调谐器了。在发售后的三年时间里，GG的销售势头一直相当不错，较大的屏幕、靓丽的彩色画面、方便夜间游戏的夜光灯、庞大的软件阵容、以及世嘉自身较大的影响力，为这款掌机赢得了相当高的人气，甚至有分析家一度怀疑GG将会战胜GB。

结果正如玩家所知的那样，在GB诞生后长达十数年的时间里，没有哪一款高性能掌机获得过真正的成功。世嘉GG的失败与其后NEC的PC-E GT有着同样的原因：体积大、耗电。GG的性能略逊于PC-E GT，不过19800日元的价格确实是非常的合理，从性能上考虑，GG与GB相比并不存在价格上的劣势。由于当时的彩色液晶技术并不成熟，在加上背光的情况下，GG能在3个小时内消耗掉6颗5号碱性电池。虽然与同时期的Lynx、PC-E GT等相比，这并不能算是劣势，然而与GB相比之下就彻底丧失其实用性了。此外，GG的彩色液晶屏也十分脆弱，

极易出现裂缝且无法修补。GG失败还有一个重要原因就是遇上了九十年代中期掌机市场的低谷时期，这段时间里GB的销量也在急剧下跌，不过其后凭借《口袋妖怪》得以迅速翻身，而GG则从此一蹶不振。1996年12月，世嘉正式终止了GG业务。

Game Gear上的游戏

GG是GB碰上的最为强劲的对手，在最高峰期，GG的势头险些盖过GB。这款掌机上的游戏阵容自然也是十分的庞大。到1996年底退出市场时，GG共有370款游戏。其中120款为Master System上的游戏，而另外250款是专为GG制作的。GG上的MD移植游戏如《索尼克》、《光明力量》和《致命格斗》系列是该平台软件中的旗舰产品。GG上的游戏主要由世嘉发行，也有零星的几款NAMCO、SNK、BANDAI和TAITO的作品，以各种街机游戏的移植作为主。著名的有《太空哈利》、《超级忍》、《战斧》、《恶狼传说》、《侍魂》、《SD高达》等。此外世嘉游戏平台上早期的经典RPG也都在GG上出现，如“梦幻之星”系列等，世嘉甚至还在其上推出了一些SS名作的移植版，如《铁甲飞龙Mini》、《VR战士Mini》等。可以说只要是个世嘉饭都可以在其中找到令自己满意的游戏。



PC-Engine GT

发售日：1990年11月10日
售价：44800日元



硬件规格

机身尺寸：185×108×46.8（mm）
重量：560克
屏幕：对角线长2.6英寸
解析度：256×256
同屏发色数：512色中的256色
音源：10通道立体声
CPU：8位HuC6280，运行频率为9.195MHZ
内存：64Kbyte DRAM
ROM大小：1～20Mbit
耗电量：6颗5号碱性电池可使用2.5小时

1987年，NEC联合HUDSON出台了雄心勃勃的“核心构想”计划，准备以PC-E为核心，接连推出周边产品，将游戏产业带入多媒体时代。PC-E的设计思想在当时看来是十分先进的，除了强劲的机能、无限拓展性外，PC-E采用的HuCard游戏存储媒体也极具创新意识。与FC上庞大的卡带不同，HuCard是一种信用卡大小的游戏卡片，读取速度非常之快（几乎没有读取时间）。其后在MD和SFC的冲击之下，虽然PC-E推出了革命性的光碟机版本，却依然抵挡不住16位机的强力竞争，进入90年代后就几乎卖不动了。同时期，GB带动的掌机市场日益火爆，NEC于是想到一个延长PC-E寿命的绝世妙计——推出掌机版的PC-E。

HuCard小巧的体积是PC-E掌机化的最大优势，玩家可以轻轻松松地将PC-E用游戏卡插到PC-E GT上。1990年11月10日发售时，PC-E GT就相当于已经拥有了数百款“首发游戏”。在机能上，PC-E GT虽然没有SFC那样的表现力，其100%再现PC-E游戏画面的强大实力却足以令所有掌机爱好者心动，即便在今天看来，PC-E GT的游戏画面依然是十分漂亮的，至少可以与WSC媲美。插入单独贩卖的电视调谐器后，还可以将其当作微型电视机使用，由于带有真正的背光灯，其观看效果甚至比GBA上的同类产品还要好。

PC-E GT在当时看来可以说是一款梦幻掌机，同时也是一款只有少数玩家可以消受的奢侈品。该掌机首发时零售价为44800日元，足足是GB的四倍！以至于在其后的数年内，PC-E GT一直被业内戏称为掌机中的“劳斯莱斯”。要想让PC-E GT真正的“移动”起来，玩家还要做好经常购买电池的准备。两个半小时的游戏时间将会消耗六颗5号碱性电池，NEC又明确指出该掌机不宜使用充电电池。结果就是玩家不得不使用车载电池等外部电源进行游戏，丧失了掌机的便携性特点。此外，由于



PC-E GT的显示屏较小，解析度也比电视机小，而PC-E游戏本身又是根据电视机的大屏幕特点设计的，这就造成在进行RPG之类游戏时，往往很难看清游戏中的文字。

PC-E GT从商业角度来看是一款十分失败的产品，不过在高端市场却有着非常好的口碑。或许是为了抓住高端市场，1991年12月13日，NEC推出了强化版本的PC-E LT，这款掌机采用折叠式设计，配备了电视调谐器，屏幕也扩大到4英寸，基本具备了与电视同等级的解析度。这款掌机还可以搭载PC-E光碟机使用，可以说是一款真正的梦幻掌机。当然，它的价格更加"梦幻"——99800日元！如今在日本的中古市场上，PC-E LT的价格依然在10万日元以上。

PC-E GT上的游戏



由于是掌机版的PC-E，PC-E GT上的游戏自然与PC-E相同。不过PC-E光碟机上最经典的《天外魔境》、《伊苏 1&2》等自然是玩不到的了。尽管如此，PC-E作为一款风头曾盖过MD的主机，其上的经典游戏可说是数不胜数。《PC原人》、《桃太郎电铁》、《大魔界村》、《新冒险岛》、《沙罗曼蛇》、《恶魔城 血之轮回》等全都是玩家们耳熟能详的大作。CAPCOM还在该平台上推出了容量达20Mbit（将近3MB）的《街头霸王 II》，其移植度之高足以令SFC汗颜！



世嘉游牧民

发售日：1995年10月

售价：约200美元



硬件规格

机身尺寸：190 × 99 × 43（mm）

重量：424克

屏幕：3.2寸Active Matrix TFT

解析度：320 × 224，40 × 28文本显示模式

同屏发色数：512色中的64色

音源：六通道立体声，音频内存SRAM为8Kbyte

CPU：16位摩托罗拉68000，运行频率7.61MHZ

协处理器：Z80，运行频率4MHZ

内存：64K内存，64K显存，64 × 9Kbit CRAM

ROM大小：一般为8Mbit

耗电量：六颗5号碱性电池使用两小时

1995年8月22日，美国世嘉总裁兼CEO汤姆·凯林斯克骄傲地宣布："数百万铁杆Genesis（美版MD）迷们终于有机会随时随地在手掌上方便地享受16位游戏了。"

世嘉游牧民（Sega Nomad）的设计灵感来源于Sega Jet。这是1992年世嘉与日本航空公司联合推出的一款"掌机"。日本航空公司为了缓解乘客长途旅行的疲惫和无聊，而推出了这么一款掌机化的MD。这部主机本身没有内置屏幕，租借的乘客可以将其接驳到座椅边的液晶屏上，飞机上的可选游戏有四款，其中包括《索尼克》等。Sega Jet在日本市场上也有销售，不过非常罕见，多数商家将其当作便携版的MD贩卖。

Game Gear的失败让世嘉心有余悸，因此这款世嘉游牧民的发售并没有像它的前辈那样大造声势。1995年10月的首发仅以限量预订的方式推出，到1996年初才开始大规模推广。这款掌机甚至只有北美的NTSC规格，并未在日本和欧洲推出。世嘉游牧民在机能上极其出众，"Active Matrix TFT"技术使其拥有了真正电视般的成像效果，残影现象大大降低。当然，最大的有点就是其与MD的完全兼容性，玩家还可以将其接入电视机，当作真正的MD机玩。六个键位的布局使其可以完全保留MD的游戏感觉。此外，机体本身还可以外接手柄，并可以兼容多手柄转接器，使得MD上一些多人游戏也能在这款掌机上进行。通过转接器，游牧民甚至还可以向下兼容MS上的游戏。



游牧民的体积比GG还略小一点，实际上这仅仅是因为该掌机采用了机身和电池包分离设

计的方式，若算上电池盒实际已经打破了雅达利Lynx的记录。巨大的机身加上庞大的电池盒，称其为“掌机”已经有点勉强了。更为恐怖的是，游牧民的耗电能力又创下一个新记录。虽然号称六颗5号碱性电池可以使用3个小时以上，实际上在打开背光的情况下仅能使用两个小时，如果用酸性电池的话……几分钟就撑不住了。世嘉游牧民在美国发售初期价格约200美元，也是当时彩屏掌机的普遍价格，不过依旧难以为玩家所接受。其后虽然降到140美元，却依然回天乏术，与GG一道退出了历史舞台。

世嘉游牧民上的游戏




世嘉游牧民是真正的便携版MD，而MD上的游戏……真是三天三夜也说不完啊！根据世嘉美国的数据，可在游牧民上玩的游戏共有700多款，其中600多款为MD游戏，另有100多款为MS上的游戏。

Game.com



发售日： 1997年

售价： 69.99美元

硬件规格

机身尺寸： 175 × 100 × 27.5（mm）

解析度： 200 × 160

同屏发色数： 黑白，同屏显示4阶灰度。

CPU： 夏普8位SM 85xx，据称运行频率可达32MHZ，实际性能未知

耗电量： 四节5号电池可使用10小时

作为全球最大的玩具商之一，孩之宝（Hasbro）公司曾多次企图进军视频游戏市场，不过从来都以失败告终。到1997年，这家公司又准备继承任天堂的设计理念，推出一款具备极高性价比的掌上游戏机。

Game.com是由孩之宝旗下的老虎电子公司推出的一款PDA式掌机。老虎电子对于便携设备领域并不陌生，这家公司最著名的产品就是一系列类似Game & Watch的带有液晶屏的掌上玩具，这些类似掌机的产品没有卡带的概念，只能玩内置的一两款游戏。Game.com的推出虽然让人颇感意外，却也在情理之中。与之前GB的多数竞争者不同，老虎电子并不打算推出高性能的掌机，与GB一样短小轻薄、省电而且便宜，是Game.com的设计前提。这款掌机发售时价格仅为69.99美元，其后更是降到49.99美元，是GB的竞争对手中最具价格优势的一个。作为一款PDA型的掌机，Game.com的屏幕相当之大，并且是一个真正的触摸屏。惟一的缺点是，在进行一些画面高速移动的游戏时，屏幕上的残影现象非常严重，甚至会出现全屏模糊的现象。与多数高性能掌机相比，Game.com的机身十分小巧，比GB厚机还要略小一点，其后推出的改进版“Game.com Pocket”则几乎与GBC一样大小，尺寸为130 × 83 × 23，使用两颗五号电池。与普通掌机相比，Game.com在设计上有很多独到之处。机体内置后备电源，在某些紧急时刻可以派上大用场。机身背部还设有两个卡带插槽，玩家可以在系统菜单中选择进入哪一款游戏。更加重要的当然是其PDA功能，通讯录、日历、计算器、内置纸牌游戏等基本功能一应俱全。系统菜单中还有一个记分板，可以将玩家的游戏分数记录直接保存在主机内部，而不是卡带上。





既然叫Game.com，这款掌机自然具备了上网功能。这也是世上第一款具备上网功能的掌机，不过其网络功能并不完善，要想上网还要购买一个外接的Modem，而上网功能也仅限于收发电子邮件等基于文字界面的简单内容。至于上网游戏更是完全不可能的事了。尽管如此，Game.com主机本身在各方面比起GB都有极大优势，它的落败只有一个原因——缺乏软件支持！

老虎电子本身在业内没有多大号召力，不过Game.com很幸运的赶在1997年GB的相对

低谷时期推出，在初期获得了一些知名厂商的大作支持。在早期的电视广告里，老虎电子还充满攻击性的宣称：“它（Game.com）的游戏比你们这些懒鬼的脑细胞还多！”其后随着GB的复兴，这句广告词很快成为令人尴尬的笑柄。在《口袋妖怪》的带动之下，1998年GB的势头如日中天，广大第三方早已将Game.com抛诸脑后，争先恐后的加入利润丰厚的GB市场。Game.com从发售到退出的两年时间里，总共只有20款游戏软件推出。

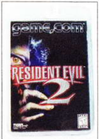
Game.com上的游戏

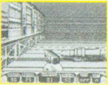
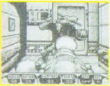






Game.com首发时共有四款游戏，分别是《蝙蝠侠与罗宾》、《印地500》、《幸运之轮》、《威廉姆斯街机经典》。其后推出的游戏中，也不乏《毁灭公爵3D》、《索尼克Jam》、《致命格斗 三部曲》等名作，而其中最值得一提的当数《生化危机2》。这款游戏无疑是Game.com上的最高杰作，其画面品质比起GBC上的《生化危机外传》还要高上一截。Game.com版中的《生化危机2》中所有画面都以原比例再现，其巨大的人物比例是GB游戏无法企及的。这款游戏收录了PS版《BH2》中的里昂篇，情节与PS版完全一致，场景经过精简处理，不过依然很好的再现了PS版的原貌。游戏最大的特点就是最大限度的保留了3D的空间感觉，以类似PS版的镜头切换给人以强烈的临场感。游戏中甚至还保留了部分电影般的情节过场。除了《生化危机2》之外，KONAMI也曾答应在Game.com上推出根据PS版制作的《潜龙谍影》和《恶魔城：月下夜想曲》，最后随着Game.com的没落而不了了之。另外一些胎死腹中的名作还有《C&C：红色警戒》、《猎鹿人》、《恐龙猎人》等。



Neo Geo Pocket Color



发售日： 1999年3月19日

售价： 8900日元

硬件规格

机身尺寸： 130 × 80 × 31 (mm)

重量： 195克

屏幕： 反射式LCD，45 × 48mm，对角线长2.5英寸

解析度： 160 × 152

同屏发色数： 4096色中的146色

音源： 6通道立体声（备有专用于音效处理的3MHZ Z80处理器）

CPU： 16位东芝TLCS-900/H，运行频率为6.144MHZ

内存： 12KB工作内存，16KB显存

ROM容量： 最大32Mbit

耗电量： 两颗5号碱性电池可使用40小时

1997至1998年间，街机产业陷入低谷，SNK也面临着严重的财政危机。为了重振旗鼓，SNK选择了掌机这个利润丰厚的市场作为突破口。于是在1998年10月28日，Neo Geo Pocket诞生了。NGP拥有一颗16位元处理器，虽然同样是黑白屏幕，其处理能力要远远高于GB，加上SNK大批街机名作的支持、以及7800日元的合理价位，这款掌机取得了一定的人气。不幸的是，在NGP之前一周，任天堂率先推出了GBC，一时之间席卷整个市场。在GBC的排挤之下，NGP发售首月仅卖出了1万台。为了拯救岌岌可危的NGP，SNK在1999年3月19日推出了与GBC同样价格的Neo Geo Pocket Color。

NGPC将GB系列掌机小巧省电的优势发挥到极致，它采用的东芝16位处理器比GBC的8位Z80更加省电，两颗5号碱性电池可以使用40小时之久。NGPC机身上最独特的部位就是取代了方向键的小摇杆，这样的设定无疑是为了方便SNK旗下的大批格斗游戏。与GBC相比，NGPC的反射式TFT显示屏无论在发色数、解析度上都要高。NGPC每祯处理活动块达64个，也要大大高于GBC的40个。在软件方面，除了SNK旗下的大批街机名作外，世嘉也是该平台重要支持者。世嘉为了对抗任天堂GBC与N64的联动功能，而与SNK亲密合作，大力推广NGPC与DC的互动性。为了照顾这个商业盟友，



世嘉在NGPC上推出了《索尼克》等王牌系列。1999年圣诞期间，NGPC版的《索尼克》在美国卖出了11万套，成为该平台上最畅销的软件之一。这段时间内，SNK美国分公司投入了400万美元的广告费用，在美国各大电视台进行轰炸式广告宣传，加上有《SVC：顶上决战！最强战士》、《SVC：激突卡片战士》等大作登场，成为NGPC最为辉煌的时期。

NGPC的小小成功未能延缓SNK的没落，2000年初SNK宣布亏损达380亿日元，同时向法院申请破产。其后日本柏青哥大厂Aruze收购了SNK，继续在NGPC上推出SNK的街机名作。可惜这些都无法改变NGPC的命运，Bandai WS的兴盛更是给其以致命一击，NGPC原本所占领的GBC所留下的市场空缺被这只神奇天鹅尽数夺去，在日本月销量跌至3000台的冰点。2000年6月，NGPC在美国总共推出了30款游戏后，Aruze宣布美国SNK关门大吉。日本方面，SNK在2001年也停止了NGPC的游戏开发。

NGPC上的游戏

NGPC在美国共推出了30款游戏，日本方面总共有85款，其中多数自然都是SNK旗下的街机名作。《KOF》、《侍魂》、《恶狼传说》、《合金弹头》、《月华之剑士》等都推出了NGPC版的对应游戏，甚至还有一款异常可爱的《SNK少女格斗家》。另外，《SNK VS CAPCOM》系列的《顶上决战：最强战士》以及《激突！卡片战士》等都有很高的人气。《索尼克口袋大冒险》在美国是NGPC的头号游戏。CAPCOM也在该平台上推出了《洛克人格斗》等游戏。RPG方面较为罕见，除了DC移植的《神机世界》外几乎没有什么值得一提的作品了。SLG方面有《皇家骑士团外传：赛诺比亚的皇子》以及《机甲世纪》。



WoderSwan Color

发售日： 2000年12月9日

售价： 6800日元



硬件规格

机身尺寸： 74.3×128×24.3（mm）

重量： 95克

屏幕： 反射式FSTN，对角线长2.8英寸

解析度： 224×144

同屏发色数： 4096色中的241色

音源： 4通道数码音效，双声道立体声耳机

CPU： 16位，运行频率为3.072MHZ

内存： 系统内存与显存共享 512KB

ROM容量： 最大512Mbit

耗电量： 一颗5号碱性电池可使用20小时

Bandai最初成功切入掌机市场可以追溯到1996年，当时由Bandai推出的“宠物蛋”系列玩家席卷全球，卖出了数千万个，其知名度甚至超过了同时期的GB。在国内也到处可见各种“电子鸡”、“电子猪”之类的克隆产品。其后随着“宠物蛋”潮流的逐渐消退，Bandai开始策划推出新的掌上产品——一款真正的掌上游戏机。

1996年9月GB的生父横井军平离开任天堂自行创建了COTO公司，专门制作贩售类似Game & Watch的便携游戏机。其后准备正式进军掌机市场的Bandai找到了横井军平，让他设计一款新掌机。任天堂在掌机市场上碰到的最强劲的对手——“神奇天鹅”就此诞生了。WS完全继承了GB的设计理念，甚至实现了横井军平“横竖两个方向都可以游戏”的设计思想。可惜WS尚未投入生产，横井军平便因为车祸与世长辞。WS成了这位掌机之父留给世间的最后遗产。

1999年3月4日，WoderSwan正式上市。与SNK的NGP一样，这是一款16位黑白屏幕的掌机，可同屏显示八阶度灰色。为了省电WS没有配备背光灯，事实上，这款掌机是历代掌机中最省电的，一颗5号碱性电池最长可以使用将近40小时！机身比GBC还要小巧，加上电池重量仅为110克。可以说是真正100%体现横井军平设计理念的产品。WS的功能也十分强大，除了普通的游戏功能外，Bandai还广泛联合业

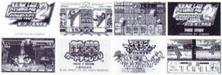




内合作伙伴，推出了大量实用的周边产品，通过Woder Gate、Wonder Wave等外设可以与PS连接，甚至可以与手机连线上网。软件方面也有SQUARE等大牌厂商的全力支持。在发售后，WS取得了巨大的人气，最后销量达到150多万台。不过随着GBA的公布，WS开始陷入困境。于是在2000年12月9日，Bandai赶在任天堂之前推出了W S 的彩色加强版WoderSwan Color。

WSC除了变为彩色外，屏幕从2.5寸扩为2.8寸，内存也从原来的128Kbit增加到512Kbit，卡带容量则从128Mbit增加到512Mbit。2001年Bandai又推出了WonderSwan的终极加强版“WonderSwan Crystal”，将原来的FSTN显示屏改为TFT，显示效果更加出色。当然，不管Bandai怎么努力，不管其上的《FF》移植游戏多么精彩，在2001年真正的王者GBA降临之后，WSC的好运也走到了尽头。2002年Bandai掌机业务净亏损数亿日元，2003年的3月期亏损更是激增至17亿日元。2003年初，Bandai社长高须武男宣布退出掌机硬件市场，将精力转移至GBA软件开发。

WoderSwan上的游戏



WSC是任天堂在掌机市场上碰到的最强的竞争对手之一，该平台上软件目前共有196款。Bandai本身拥有大批动漫作品的版权，因此WSC上的游戏主要以各种动漫游戏为主。目前流行的多数动漫作品都推出了WSC的相关游戏。这其中有大名鼎鼎的《海贼王One Piece》、《Hunter X Hunter》、《数码宝贝》、《新世纪福音战士》、《名侦探柯南》、《最游记》、《犬夜叉》……只要是能搬上手掌机的几乎都逃脱不了。另外Bandai的例行项目——《超级机器人大战系列》以及《机动战士高达》、《SD高达》系列更是WSC上的扛鼎之作。不过对于大批购入WSC的玩家而言，SQUARE的全力加盟才是最重要的原因。全新复刻版的《FF》、《FF II》以及《FF IV》绝对是WSC上品质最高的作品，SQUARE还根据WSC的机能大幅提升了画面表现力，其画面水准几乎达到了SFC的水平。SQUARE在该平台上还有《沙加》系列、《陆行鸟大冒险》和《半熟英雄》等名作。而CAPCOM和NAMCO也推出了《口袋战士》、《洛克人》、《风之克罗诺亚》、《铁拳·卡片大挑战》等作品。



Gamepark GP32



发售日： 2001年11月23日

售价： 折合人民币约2500元

硬件规格

机身尺寸： 147 × 88 × 34（mm）

重量： 163克

屏幕： 3.5寸反射式TFT（65536色）

解析度： 320 × 240

音源： 44.1Khz 16位立体声 / 4声道音波混频

CPU： 32位RISC（ARM9），运行频率可达160MHZ

内存： 8MB SDRAM

扩展存储媒体： SM卡

耗电量： 两颗5号碱性电池可使用12小时

韩国是一个十分有趣的国度，比起游戏市场最大的美日欧三地，韩国人对于游戏的激情似乎更加浓烈。电子竞技、网络游戏，这些如今在国内炒得沸沸扬扬的新经济热点很大程度上便是得益于这么一股韩流，韩国政府对于各种经济热点的支持从来都是不遗余力，早些年是汽车产业，如今似乎又轮到了游戏业。搞一个WCG居然连总统都来捧场，这样的厚遇让全球的同行们都要艳羡不已。除了网络游戏外，韩国的游戏业对其他潜在市场也有浓厚兴趣，这其中就包括掌机市场。



Gamepark GP32发售于2001年11月23日。这是由韩国的Gamepark公司联合当地几家重量级生产商合作推出的一款高

性能掌机，不过由于掌机市场在韩国实在太过狭小，Gamepark 在全球业内的影响力也太过低微，这款 GP32 发售至今也仅仅卖出了几万台。虽然没有得广大玩家的认可，GP32 对于一些业余编程者而言却是最好的礼物。这款掌机设计上最大的特点就是开放式的平台架构，其内部结构相当于一部中高端的 PDA。通过主机附带的 PC 连接线，用户可以将网上下载的大



批免费软件传输到 GP32 中，甚至可以自己为其编写软件。这可以说是 Gamepark 为自己留下的后路——GP32 上出现的大批模拟器就是这种开放式结构的最大贡献。Gamepark 甚至多次在公开场合暗示 GP32 上将会出现 GBA 模拟器。事实上 GP32 上确实出现了 GBA 以及 SFC 的模拟器。不过这些模拟器游戏依然有待改善，GBA 模拟器方面只能运行一些低容量的游戏（32Mbit）以下，而 SFC 模拟器只能运行一些速度较慢的 RPG，运行一些高速动作游戏时祯数极低，且经常没有音乐。最完美的模拟器当数 PC-E，以 GP32 的机能或许也只能模拟到 PC-E 的水平了。

除了模拟器外，GP32 还有相当丰富的多媒体功能。由于使用大容量的 SM 卡为存储媒体、以及一颗运行频率可达 133～160MHZ 的强劲 CPU，GP32 的 MP3 以及 MPEG 电影播放效果



十分完美。用户还可以在其上随意安装不同的操作系统，例如有一个叫做 Win-ups 的操作系统就有很浓的 Widows 风格。可惜的是，与多数高性能掌机一样，GP32 的价格太过昂贵，首发时价格折合人民币约 2500 元。这也注定了 GP32 无法大规模普及。如今在香港的力生网站上，GP32 的售价为 149 美元，而内置前灯的加强版售价为 209 美元。将其视为 PDA 产品倒是还有一定的吸引力。

GP32 上的游戏

GP32 发售至今的两年多时间里总共只推出了三十多款游戏，其中大部分都是韩文版。虽



然曾有传言 CAPCOM 将把《龙战士》、《街霸》等大作移植到 GP32，不过一直都未见踪影。至于那些土生土长的韩国游戏恐怕多数玩家都比较陌生，其中整体表现比较出众的有《小巫师》、《龙与卫兵》等，不过祯数略显不足。名气比较大的也就只有《美少女梦工厂 2》了。倒是有几款由玩家移植的 PC 游戏如《毁灭战士》等品质不俗。



Virtual Boy

发售日： 1995 年 7 月 21 日

售价： 15000 日元

硬件规格



机身尺寸： 217 × 254 × 110（mm），排除手柄以及支架部分

重量： 760 克

屏幕： RTI LED 显示屏，投射画面大小相当于 1 英尺

解析度： 384 × 224，4 色（红色系）32 阶度

音源： 16 位数码立体声

CPU： 32 位 RISC（NEC V810），运行频率为 20MHZ

内存： 1Mbyte

ROM 容量： 8～24Mbit

耗电量： 6 节 5 号碱性电池可使用 7 小时

1992年，任天堂面对GB销量递减的不利局面，迫切需要一款高性能新便携主机刺激市场。开发这款新掌机的任务自然而然地落在了横井军平身上。面对当时风起云涌的 3D 化潮流，横井决定开发一款真正具备3D成像技术的便携式主机。代号为“VR System”的神秘主机研发项目开始在业界流传开来。当时多数媒体认为，VR System是SFC向次世代主机过渡的中间产品，主要目的是为了对抗世嘉的32X。在这段时间里，有关“VR System”的消息越来越多，与全球顶尖LCD厂商Reflections Technologies的合作、内置两个LED显示屏、透镜系统、镜面扫描……人们对于这款采用立体成像技术的主机充满了浓厚的兴趣。因此在1994年11月15日，好奇的人们早早地赶往任天堂初心会软件展，希望能一睹这部幻之便携机的风采。

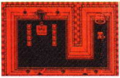
Virtual Boy就这样在人们的殷殷期待下掀开了神秘的面纱，山内溥骄傲地宣称，VB将带给玩家一个完美的虚拟空间。对于VB的前景任天堂同样信心满满，宣称第一年内将会卖出300万台，软件销量1400万套。不过与会媒体却没有那么乐观，VB远远没有他们想象中的那么出色。首先是 VB 虽然号称是 32 位机，画面表现力却不及 MD 之类的 16 位机。这其中的部分原因是出于 VB 本身的成像原理，VB 的立体画面是由两个角度稍微不同的图像叠加而成，这意味着 CPU 每祯要同时处理两幅画面，占用了大量的运算能力。更加严重的是，当时的虚拟成像技术并不成熟，采用红色液晶的VB头盔式显示屏很容易给人造成晕眩的感觉。另外，第三方对于这款便携主机的热情也不是很高，虽然有12家厂商表示声援，会场上展出的游戏却只有三款，且明显都是匆忙赶制的半成品。整个软件展上 SFC 展区人满为患，而 VB 展区却是门庭冷落，让人对任天堂的这款新主机充满担忧。展会过后，媒体没有表现出对于新主机应有的热情，一直到1995年7月VB正式上市时，多数玩家依然对 VB 一知半解。

Virtual Boy是一款设计理念极为大胆的主机，与任天堂的一贯作风格格不入，同时也是该社历史上最失败的主机。凭借任天堂的强大实力，VB发售当日共推出了十款首发软件，却依然无法取得足够人气。次月在美国上市时同样遭受冷遇，欧洲的上市计划也被迫搁浅。次年任天堂推出了新一批大作，举办了更大规模的推广发行活动，不过此时的VB已经完全处于滞销状态，以至于开发中的三十余款游戏不得不全部取消。VB 虽然不能算是一款真正的掌机，它的超前理念或许也并不属于这个时代。不过在将来，说不定这样的便携游戏机才是大势所趋呢！

Virtual Boy 上的游戏

VB虽然是历史上最为短命的主机之一，不过有任天堂这样一个大背景，这款平台上依然有不少人们耳熟能详的大作。美版VB共有14款游戏推出，而日本总共为 19 款。排除其中重复部分，VB上推出的游戏共有22款。VB上最重要的游戏当数《Mario Clash》，这款游戏画面上有点象 3D 立体空间版的《马里奥兄弟》，不过游戏方式完全不同。《马里奥网球》、《瓦里奥世界》、《3D俄罗斯方块》都是任天堂专为VB的立体图像而特别设计的作品。







Bandai的《SD高达：Dimension War》则将战斗地图做成全 3D，倒是很有点科幻电影中 3D 地图的味道。还有一款带给人们同样感觉的就是 TAITO 的《太空侵略者：Virtual Collection》，虽然画面比较简单，那种 3D 空间感确实令人印象深刻。VB 上被取消的一些游戏项目更具分量。其中《VB马里奥世界》是《超级马里奥兄弟》的VB版，《超级大金刚2》是Rare原班人马制作的SFC版的正统续作，另外还有《VB星际火狐》、《VB马里奥赛车》、《007 黄金眼》、《Virtual 炸弹人》、《多啦 A 梦》等。从这些强大的游戏阵容也可以看出，任天堂原本对 VB 确实是报以厚望的。







FAMICOM MINI第二弹预览



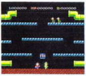
今年2月14日，任天堂以纪念FC20周年为名，精选了10款昔日红白机上的大作，以2000日元的超低价在GBA上推出，这就是所谓的FAMICOM MINI。FAMICOM MINI第一弹的10款游戏是：《超级马里奥兄弟》、《铁板阵》、《大金刚》、《塞尔达传说》、《星际战士》、《雪人敲冰块》、《炸弹人》、《EXCITE电单车》、《吃豆人》、《猫抓老鼠》。

FAMICOM MINI严格来说连移植都算不上，它只是FC游戏ROM+模拟器，因此游戏保留了当年原作的一切内容——无论是图象、音乐还是BUG。开发这样的游戏只需一两名员工在极短的时间内即可完成，成本可以视为零。尽管如此，FAMICOM MINI却取得了相当惊人的成绩！整个2月这10款游戏就售出了90万套，目前其出货量已经突破200万套。截止至4月25日，其中销量最好的《超级马里奥兄弟》目前已经售出41万9050套，在当周销量排行榜上位居第9位。

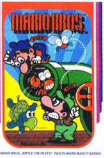
取得了这么好的成绩，FAMICOM MINI推出第二弹可谓理所当然。事实上，自从FAMICOM MINI第一弹大获成功后，各路厂商早已在一旁嫉妒得红了眼，纷纷与任天堂洽谈加入。果然，任天堂近日已经宣布了要制作FAMICOM MINI第二弹的消息，时间就在5月21日。这次的10款游戏分别是：《马里奥兄弟》、《滚滚大陆》、《气球大战》、《勇破迷魂阵》、《马里奥医生》、《挖挖特攻队》、《高桥名人的冒险岛》、《魔界村》、《兵蜂》和《大盗伍右卫门》。每款游戏的售价均为2000日元。任天堂表示，FAMICOM MINI第二弹主要以能够双打的游戏为重头，而且支持一卡二人玩，这样玩家只需买一盘卡，就可以与朋友一起开开心心地双打了。

马里奥兄弟

原作推出时间：1983年 厂商：Nintendo 游戏人数：1～2人
游戏类型：ACT 国内曾用名：《马莉一代》、《水管兄弟》



1983年春，任天堂推出了一款以马里奥和路易为主角的街机游戏——《马里奥兄弟》。游戏的最大卖点在于可以两人同时进行游戏。双打时玩家要互相配合才能顺利过关，而过关之后会根据得分的高低来决定输赢。合作与对抗概念的引入，使得游戏获得了极大的成功。本作还采用了全新的背向式机台，这样两个玩家就可以在彼此看不见的情况进行双打（国内到了九十年代中期才大量出现这种机台）。游戏上市之后引发了爆炸性的人气，创下了当时任天堂街机游戏的记录。1983年7月15日，FC正式发售。9月9日，FC版《马里奥兄弟》问世。游戏的移植度非常高，能够让玩家在家中玩到原汁原味的街机游戏，这使得FC的销量大增。在《马里奥兄弟》等大作的帮助之下，FC仅用了4个月就达到了百万出货量，一举奠定了未来的任天堂帝国的基础。



▲图为街机版《马里奥兄弟》的宣传海报。

游戏的玩法非常简单：当敌人来到头上时，只要顶一下它，就可以将其震翻，此时走上去踢一脚就可以将其消灭。如果顶一下画面下方中央的POW砖块，所有的敌人都会被震翻过来。本作的成就远远不能与两年后推出的《超级马里奥兄弟》相提并论，但有一点却是《超级马里奥兄弟》所无法比拟的，那就是本作可以双打。但双打也并非完全对玩家有利，马里奥和路易会“相互排挤”。玩家如果不注意配合的话，往往会出现帮倒忙的情况。



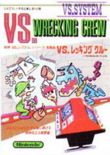
勇破迷魂阵

原作推出时间：1985 年 厂商：Nintendo 游戏人数：1~2 人
游戏类型：ACT 国内曾用名：《拆屋工》、《马里奥敲砖块》



《WRECKING CREW》是美国导演菲尔·卡尔森于1969年推出的著名动作片，因为本作的制作人阪本贺勇非常欣赏这部影片，因此本作有了这样一个名字。在FC流行的年代，相信国内没有几个人会把本作叫成《勇破迷魂阵》吧？

本作的原型同样是一款街机游戏《VS. WRECKING CREW》，街机版的主人公并非马里奥和路易。FC 版除了将主角换成马里奥和路易外，所有关卡均经过了重新设计，另加入了大量全新的要素。因为难度关系，本作在日本的销量仅有50万套，但在欧美却达到了惊人的400万套。本作也是任天堂情报开发本部的第一款作品，任天堂情报开发本部后来成为了任天堂软件开发核心团队。



▲图为街机版《VS. WRECKING CREW》的宣传海报。

本作讲述沦为拆屋工的马里奥兄弟在工作时与城市盗贼集团发生激烈冲突的故事，玩家要操纵马里奥兄弟不断使用大锤破坏墙壁并躲开恶党的攻击。难以想象的是，本作的关数多达100关，难度之高就不用说了。我想，国内有耐心打穿这款游戏的人恐怕还没有吧？在美国，至今仍有不少玩家至今仍沉迷在这款游戏中。除了可以双打外，游戏还可以自由编辑4个关卡，这在当时是一个相当少见的设定。游戏有一个著名的秘技，那就是成功收集齐每一关的M、A、R、I、O五个英文字母后，就可以奖励一条生命，这个设定后来被各种游戏纷纷引用。



马里奥医生

原作推出时间：1990 年 厂商：Nintendo 游戏人数：1~2 人
游戏类型：PUZ 国内曾用名：《马莉医生》、《马莉方块》



《马里奥医生》大概是在编辑部内口碑最好的游戏了，多名小编均对这款游戏赞不绝口。《马里奥医生》也是在当年《俄罗斯方块》的浪潮中诞生的作品，不过游戏有着自己独特的特点。可以说，现存的所有落下类益智游戏，均是以《俄罗斯方块》和《马里奥医生》为基础的。本作于1990年7月27日发售后，立刻受到了玩家的一致好评，在很短的时间内就突破了百万大关。任天堂曾在全世界范围内组织过多次大赛，使得游戏的人气如日中天。去年任天堂在GBA上推出了大受好评的《瓦里奥制造》，全游戏收录了大量迷你游戏，其中就包括由《马里奥医生》改编的《瓦里奥医生》，很多玩家仅仅只玩这个游戏，而将其余的200多个迷你游戏置之不理，其魅力之大可见一斑。





《马里奥医生》的玩法异常简单：4个同色的药丸或细菌就可以消掉，而药丸和细菌只有红、黄、蓝3种颜色。游戏的基本思路显然来自于《俄罗斯方块》，但《俄罗斯方块》只有最基本的连锁概念，而《马里奥医生》却可以同时实现多方向的连锁，这是落下类益智游戏的一大飞跃。连锁的引入使得游戏乐趣倍增，也使得玩家更加投入。另外本作的背景音乐虽然数量极少，却相当经典。老玩家只要一想到《马里奥医生》，就能哼起那熟悉的小调，本作的音乐设计者户高一生功不可没。



气球大战

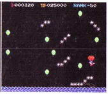
原作推出时间：1985年 厂商：Nintendo 游戏人数：1～2人
游戏类型：ACT 国内曾用名：《打气球》、《气球岛》



在此忍不住要大赞一下：好游戏啊好游戏！当年在FC的低容量游戏中，双打时最有乐趣的游戏，莫过于这个《气球大战》了。

之所以叫《气球大战》，是因为游戏中每一位出场的角色都有一至两个气球。游戏中只要踩到敌人的气球就可以踩爆它，气球全部爆掉后，敌人就会落下。如果落到海中的话，就会立刻被KO掉；如果落到陆地上的话，敌人可以重新为气球充气。不过在地上充气时，只要走上去碰它一下，就可以将其踢入海中。需要注意的是玩家的气球同样也会被敌人踩爆，因此一定要小心不要让敌人飞到你的上方去。双打时同伴也会踩爆你的气球，所以格外要小心。这个设定使得双打时极富刺激感，游戏的乐趣因此倍增。此外靠近上方的雨云时，要小心别被雨云发出的闪电给劈中了。在海面上进行超低空飞行时，还要小心别被海底的怪鱼吃掉。





游戏中还有一个名为“气球之旅”的模式。在这个模式中，画面是向左强制卷轴的。画面上会有很多星星，如果碰到星星的话，气球就会爆掉。气球上升是根据玩家按A键的情况来决定的，这个模式对玩家按键的速度、时机等等有极高的要求，非常刺激。在去年推出的GBA游戏《瓦里奥制造》中有一个迷你游戏就取材自《气球大战》，游戏内容正是这个“气球之旅”。有兴趣的玩家不妨试一试。



高桥名人的冒险岛

原作推出时间：1986年 厂商：Hudson 游戏人数：1人
游戏类型：ACT 国内曾用名：《冒险岛》

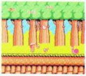


▲美版的名称变为了《HUDSON的冒险岛》。

继《超级马里奥兄弟》成功后，类似的克隆作品便大行其道，其中《高桥名人的冒险岛》可谓是最成功的一款游戏了。

国内玩家一般将本作简称为“冒险岛”，不过标题上的“高桥名人”四个字却是谁也无法视而不见的。高桥名人究竟是何许人也？我想所有玩过本作的玩家都会有这样的疑问吧？当时的解释是：高桥名人就是游戏的主人公，本人当时也是对此深信不疑的。其实高桥名人只是HUDSON当时一手捧红的一位电玩达人。

《高桥名人的冒险岛》的容量要高于《超级马里奥兄弟》，再加上游戏推出时间晚了一年，因此画面看起来明显要鲜艳一些。游戏的成功之处在于其隐藏要素之丰富丝毫不下于《超级马里奥兄弟》。游戏中有大量的隐藏蛋和隐藏加分关，极大地激发了玩家探索的热情（本人至今对前8关的隐藏要素倒背如流）。游戏中还收录有大量有趣的秘技，最著名的莫过于打出红白机手柄的秘技了：当走过特定的花丛后，从玩家的背后就会出现疾风虎，如果当疾风虎冲到玩家右方时将其打死，就会出现红白机的手柄一只。



另外游戏中还引入了“满腹度”的概念。在画面上方有一条生命槽，这条槽会随着时间的经过而不断减少，如果碰到某些障碍物的话也会减少。除了被敌人杀死和落下悬崖会导致送命外，当这条槽减为零时也会立即身亡。这就迫使玩家不断摄取各种食物，并加快攻关的速度。到了后面的关卡，敌人往往已经很难对玩家构成威胁，饥饿才是玩家最大的敌人。



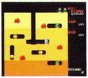
挖挖特攻队

原作推出时间：1985 年 厂商：Namco 游戏人数：1 人
游戏类型：ACT 国内曾用名：《叮当》、《深度钻探》



《叮当》这个名字，是根据游戏的原名DIG DUG而来的。不过这个游戏流行的时候，想必大家一想到“叮当”就会想到机器猫吧？（题外话：机器猫按原名翻译的话，应该译为铜锣太郎才对。）

《挖挖特攻队》和《吃豆人》一样，都是Namco的游戏，因此两者颇有共通之处，同样是在迷宫中躲避敌人的追捕。不过有所不同的是，《吃豆人》的迷宫是俯视视点下的平面迷宫，而《挖挖特攻队》的迷宫则是剖视版的纵深迷宫。如何表示这个迷宫是纵深的呢？在迷宫中有很多石头，如果挖松石头下面的沙，石头就开始晃动起来，过一段时间后石头就会掉下去。落下去的石头对任何人都是一击必杀。



主人公和手无寸铁的吃豆人也不一样，他可以利用手中的空气枪反击敌人。将空气枪命中敌人后，只要连续按键就可以给敌人不断打气，最后撑爆它。但空气枪有个极大的缺点，那就是一次只能对付一个敌人。游戏到了中后期，敌人基本上都是成群结队出现的，这时就只能利用石头了。

《挖挖特攻队》的历史之悠久，已经远远超出了玩家的想象。早在Atari2600上，就已经有DIG DUG的足迹了。而对于Atari2600版《挖挖特攻队》的发售时期，现在已经完全不可考了。之后它的足迹遍布Atari5200、Atari7800、Atari 8-Bit、街机、Commodore 64、GB、Intellivision。由此看来，《挖挖特攻队》可真算得上是历史悠久了，从这一点来说，就算是马里奥也不得不退避三舍呢！不过目前家用机平台上已经看不到它的身影了，最新作《DIG DUG DEEPER》是 2001 年PC上的作品。



魔界村

原作推出时间：1985 年 厂商：Capcom
游戏人数：1 人 游戏类型：ACT



如果要用一个字来形容《魔界村》，那就是——难！

《魔界村》是目前FAMICOM MINI 系列中容量最大的一款游戏，当然几K的差距现在的GBA玩家已经不会看在眼里了。本作是街机游戏的移植版，虽然画面大幅缩水，但游戏的精髓却没有丢失，难度依然极高。游戏的剧情比较老套，讲述骑士亚瑟从魔王手中救出公主的故事。本作的难度之大，使得很多人都没有耐心打下去。大家可以参照GBA上的《超魔界村》。



“《魔界村》系列”都有一些比较“猥琐”的设定。一代若在第 6 关不用十字架打倒守门的撒旦，就不能进入大魔王所在的房间。另外第一次打败大魔王不算通关，因为这个大魔王是假的，玩家还得从第一关再打一遍。打完第二遍以后，才算是真正救到公主通关。看来这个游戏本来就不是想让所有人都通关的。



最后是一些小秘技，应该会在FAMICOM MINI版中保留。希望对于不信邪、想挑战本作的玩家有用：

接关：标题画面时，按住 1P 手柄的→不放，再按 A 键或 B 键 3 次，再按 START 键。

选关：标题画面时，按住1P 手柄的→不放，再按 A 键或 B 键 3 次。然后顺序按↑ 1 次 · B3次、← 1 次 · B3次，↓ 1 次 · B3次，再按START 键。之后用 A、B 键选关。



兵蜂

原作推出时间：1986 年 厂商：Konami
游戏人数：1～2 人 游戏类型：STG



《兵蜂》是Konami的射击名作，在当时FC上的众多STG中独树一帜。早期FC上的游戏动辄数十上百关，但绝大部分关卡都是重复的，只是在场景和敌人上稍加改动。但《兵蜂》则不同，虽然游戏只有区区16关，但上下关之间场景、敌人、BOSS完全不同，这点很了不起。游戏的手感很好，速度感也不弱，玩起来绝无单调之嫌。这使得《兵蜂》和同期的STG比起来显得完全不是一个档次的游戏。游戏可以同时双打，双打也相当流畅，另外游戏还有协力技的设定，两人并在一起时能发射威力极大的合体弹。可以说，《兵蜂》已经具备了当今纵版STG的一切特点。虽然时间已经过去了18年，但如今的纵版STG和《兵蜂》比起来，并无多大改变。（这大概也是STG没落的原因之一吧。）



《兵蜂》的象征就是铃铛。天空中有无数浮云，云中藏有铃铛，玩家要不断向铃铛射击，以图改变铃铛的颜色。不同颜色的铃铛有不同的作用，有增加速度的，有加强火力的，还有其他各种辅助效果的。这使得玩家一边要攻击＆躲避敌人，一边要注意“锤炼”铃铛，相当有意思。另外对地火力和中枪后出现救护车的设定也是相当经典的。

游戏一共16关，要想打过还是有一定难度的。最后附上经典秘技两条：

单打时10条命：开始后表示分数时（黑色画面），同时按1P手柄的右上与A键。



双打时5条命：开始后表示分数时（黑色画面），边按1P手柄的B键，边顺序按↑、↓、←、→。

大盗伍右卫门

原作推出时间：1986 年 厂商：Konami
游戏人数：1 人 游戏类型：ACT

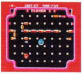


《大盗伍右卫门》这个游戏，相信每位玩家都听说过。从第一代起，它就加入了大量的解谜要素。光是靠打打杀杀，玩家并不能通关，很多场景中玩家必须要收集齐宝物才能过关。另外玩家还需要寻找进入下一关的通行证，这个从初代就有的设定后来成为了系列的传统。当然游戏中会有大量提示，不会让玩家找不着北。但对于语言不通的国人来说难度就高了点儿，何况当时大家玩动作游戏时根本就没有解谜的意识。所以到了SFC上后，随着画面的极大提高，“《大盗伍右卫门》系列”才真正为国人所知。



滚滚大陆

原作推出时间：1984 年 厂商：Nintendo
游戏人数：1～2 人 游戏类型：ACT



这次的FAMICOM MINI第二弹中，最不为国人所知的游戏，应该就是这个《滚滚大陆》了吧？本作早在1984年就已经推出了，不过在当时国内流行的“N合一”卡带中，似乎都没有收录这个游戏。后来本作于1992年又推出了磁碟机版，这个版本国内玩家更没有可能玩到了。

玩家在游戏中扮演的是一个彩色的水滴。游戏主要在由许多竿子围成的迷宫中进行，水滴可以伸出手抓住两边的竿子，借此改变前进的方向。在借助竿子移动的时候，会在画面上留下一条线。如果完成画面上的全部线条，就可以过关。



创意的舞台：走马观花看文曲星游戏



文：becky 编：LIKY

编注：也许在很多人眼里，文曲星不过是学习的好工具，其实这个掌上平台上也有一个精彩的游戏世界，这上面也诞生了不少有趣的游戏，不要以为它们只是《俄罗斯方块》、《推箱子》之类，一些ACT、RPG游戏都做得像模像样，而且文曲星游戏有很大一个优势就是中文化，很多游戏都是国内爱好者自己开发的，但其素质丝毫不差，基本与GB游戏差不多水准。下面就请becky来为我们来介绍一番。

电子辞典第一次出现在我国大概是上个世纪九十年代末的时候，但直到最近的这几年，电子辞典才真正在学生中普及起来。现在的电子辞典除了能查字典、计算、记事以外，大多都带有游戏功能。可一提到电子辞典游戏，很多人也只会想到《俄罗斯方块》、《推箱子》之类的休闲小游戏。然而由金远见公司（Golden Global View，以下简称GGV）推出的文曲星系列电子辞典使电子辞典游戏不仅仅局限在休闲小游戏的范畴。

使用6502指令集的Sunplus3.6864MHz处理器，160*80点阵且没有灰阶的黑白液晶（*注），相比起同类产品，文曲星在硬件上没什么优势，而它之所以能够获得成功，根本原因就是文曲星有着极为开放的软件编程平台。正是凭借着丰富的软件，文曲星占据了国内电子辞典市场的半壁江山。目前，文曲星的机型主要有CC、PC、NC三大系列，其编程语言主要有以下几种：

注：目前新机型主频已略有提高，而灰阶显示也在Lendy、Lee等人的努力下通过软件实现了，但文曲星在硬件上不如一些其他品牌的同类产品却是不争的事实。



GVBASIC 文曲星GVBASIC是在APPLE SOFT BASIC和GWBASIC的基础上，继承了BASIC语言简单、易学、功能强大的特点，由GGV根据文曲星自身硬件特点而开发出来的程序语言。它可以直接在文曲星上进行编译和调试，使文曲星具有了自主编程的功能。由于GVBASIC和其它BASIC语言有共通性，因此通过使用它可以为了解和使用其它的BASIC语言乃至其它的程序语言打下良好的基础。



6502汇编 6502汇编是由美国ROCKWELL公司推出的一种用于控制8BIT微处理器的程序语言，目前文曲星上的GVBASIC以及LAVA解释器都是用汇编来编写的。速度快是汇编最大的优点。

C语言 这个就不用我多说了吧，它可是目前电脑上运用的最广范的程序语言之一。

以上三种官方推荐的语言都一定的缺点：GVBASIC的运行速度不够快并且其在绘图方面的表现不近人意；汇编虽然速度很快，但是比较难掌握；C语言则需要GGV方面提供电脑端工具WINDE进行编译，而面对文曲星众多的机

型，GGV 在这方面似乎很“蘑菇”，极大阻碍了新机型软件的开发，并且WINDE本身也存在着很多问题。因此就有“星迷”（注：文曲星爱好者的简称）自主开发了一些文曲星专用程序语言：



GVB+汇编 该语言实际上就是将一部分汇编的命令引入GVBASIC，从而加快和加强了GVBASIC的运行速度和绘图能力。该语言是通过改良过了的GVBASIC解释器来实现的，后面在介绍《时空尽头之旅》时将会提到它的应用。不过这一语言多用于一些较早的机型，而目前似乎也没有人为新机型（NC/PC2000系列）来开发这一语言。

LAVA LAVA就是开发者笔名Lee和JAVA的合称。不过除了名字跟JAVA有点像以外，LAVA与JAVA在语法上没有任何关系。LAVA的语法极其类似C，LAVA的速度很快（要比C和汇编慢一些），绘图功能强大，可以跨平台。LAVA需要专门的LAVA解释器来运行程序，目前文曲星的大部分机型都有了LAVA解释器，而GGV也正在全力推广LAVA，暑假还将举行LAVA编程大赛，最高奖金有5000元。因此LAVA可以说是目前最有前途文曲星程序语言，但美中不足的是它不能像GVBASIC一样在文曲星上进行编译（就目前文曲星的硬件特性，这一点是几乎不可能做到的）。

而一些星迷正是凭借着这些工具制作出了许多游戏，其中不乏一些达到了FC、GB水平的精品，下面我就为大家介绍其中的一部分。（下面介绍中的游戏作者一栏指的是主要制作者，并未包括其他参与制作的人员，还请见谅！）

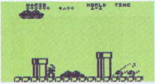
游戏类型：ACT　作者：Lee　开发环境：6502 汇编
适用机型：CC800/PC1000(A)、NC1020、NC2000A/C

《超级马里奥》

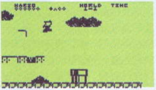


当年，《超级马里奥兄弟》这款由宫本茂担当制作人的FC游戏，凭借着良好的手感、合理的关卡设计以及丰富的隐藏要素而闻名于整个游戏界，受到了全世界玩家们的喜爱，也让宫本茂成为了游戏之神。而如今，又有星迷Lee将它移植至文曲星平台，使许多星迷又重温了当年的那款经典游戏。虽然FC和文曲星采用的都是使用6502指令集的CPU，但是真正移植起来还是很有难度的。尽管如此，与FC上的原作相比，文曲星版本的《超级马里奥》除了画面有些缩水以及没有音效外，其余各方面都与原作一模一样。当然，游戏中的各种隐藏要素，如隐藏管道、跳关、无限加命等都一一得到保留。游戏在文曲星上运行得比较流畅，但由于是用文曲星键盘来进行操作，游戏的手感会受到一定的影响，不过影响并不大。而PC1000系列的版本还有即时存档的功能。作为文曲星上惟一的一款ACT游戏，本游戏还是很值得一玩的，不过在玩的时候，最好是把屏幕的亮度调暗一点，这样玩起来眼睛不会那么吃力，而且也能让游戏的画面更清晰一些。





不久前，Lee公开了将FC游戏移植至文曲星平台的具体方法。许多星迷因此而兴奋不已，这就意味着我们可以在文曲星上玩到当年的《FF》、《DQ》等FC大作。可是由于移植的过程过于复杂，并且其中还涉及到反汇编方面的知识，这可不是一般的编程爱好者可以做到的，因此目前能在文曲星上玩到的FC游戏非常少。如果你是使用汇编的高手，不妨一试，具体方法可在文曲星天空站（www.waxsky.net）的论坛上找到。



游戏类型：SLG　作者：Bxsy、Lee　开发环境：LAVA
适用机型：所有可运行LAVA的机型

《三国志》



由Bxsy制作的这款《三国志》最初是准备在PC上推出的，可后来Lee开发了LAVA，为了能更好的推广LAVA，同时也为了让大家见识到LAVA的优越性，在征得Bxsy的同意后，Lee将该游戏移植至文曲星平台，使之成为了LAVA早期最著名的游戏之一。

玩家可以从刘备、曹操等7位君主中任选一位开始游戏，跟FC上的《三国志》一样，玩家必须先治理好自己的城池，招募士兵、寻得良将，建立起强大的军队，以抵御敌国的入侵以及为自己攻城拔寨，最终达到统一全国的目的。也许你会认为1对6可能会显的难度大了些，不过没关系，在游戏中你可以对敌国使尽一切卑劣的手段：谣言、离间等等。至于那些太强大的国家，你还可以派德高望重的人去跟他们结盟，以求得暂时的安宁。游戏中共有500位左右的武将登场，这些武将中不但包括了三国历史中的各色人物，还包括了一些文曲星界的大虾以及当今的一些名人，



如大鲨鱼奥尼尔（很恶搞，是不是？）。这些武将都可以在各个城市中通过访察或是在战斗中劝降得到。游戏的战斗方式跟KOEI的“《三国群英传》系列”很类似：敌我双方先是在战场地图上进行移动，当然还可以使用计策来攻击和扰乱敌军，开战后双方先是进行军团作战，当双方的武将遭遇后，便以武将单挑来决一胜负。“麻雀虽小，五脏俱全”这句话倒是可以很好的概括这款以三国为题材的文曲星游戏。

美中不足的是目前整个游戏还没有全部制作完成，目前的版本中还没有加入武将升级系统，另外在游戏的难度方面也还存在一些值得商榷的地方。不过总的来说，这款游戏还是值得一玩的。

游戏类型：RPG　作者：GGV　开发环境：6502 汇编
适用机型：全部

《英雄坛说》系列



《英雄坛说》是一款融合了MUD要素的武侠RPG游戏。由于在无意间触发了远古大陆英雄坛的时空转换装置，玩家（名字自定）被传送到东方的一片神秘大陆。不同于传统意义上的RPG的是在游戏中没有固定的主线剧情，玩家可以凭自己的爱好进行游戏。一开始玩家的年龄被设定为14岁，出现在一个叫平安镇的小镇上，在游戏中玩家可以帮助镇上的居民做一些力所能及的事来获得一定的经验和潜能。有了经验和潜能就能拜师学艺来提升自己的武功以帮助村民惩恶扬善，而玩家的年龄也会随着游戏时间的增长而增长。在游戏的初期，玩家的武功成长很快，可越到后面越难进阶，甚至每升一级武功都要耗费大量的时间和潜能。若不是后来有人发现了赚潜能的秘技，相信没几个人能坚持到通关。游戏中的所有战斗都是在跟NPC交谈后进行的，战斗中是采用文字叙述来描述战斗情况，虽然很简陋，但也不失为一种节省游戏容量的好方法。战斗胜利后玩家可获得一定的金钱和道具，若是失败了就得到鬼门关走一回，失去部分经验和武功等级。游戏的系统和设定跟前几年国内的一款免费网游《天下》很像，不知道大家对这款网游有没有印象。



“《英雄坛说》系列”最开始是在PC1000系列上推出的。由于用户反响很好，于是GGV便再接再厉，分别在NC1020系列和NC2000系列上推出了《黄金英雄坛》和《白金英雄坛》。其中《黄金英雄坛》中有着大量的隐藏要素，游戏中还加入了除黑这一游戏主线，被认为是系列中最出色的一作；《白金英雄坛》则采用了新的图像引擎，人物可进行四方向的移动。虽然星迷们对该系列褒贬不一，但不管怎么说，《英雄坛说》开创了文曲星RPG游戏的先河，从而后来才有了大量星迷制作的RPG游戏的诞生。

游戏类型：RPG　作者：Lee　开发环境：6502 汇编
适用机型：CC800/PC1000(A)、NC1020

《末日传说——前传》



科技的高度发达，终于把人类推向了毁灭的边缘。

2039年，第三次世界大战爆发，几乎在一瞬间，地球的文明遭到了毁灭性的打击。巨大的能量打开了异次元空间，魔族、精灵族穿过了结界，来到了人类的世界。强大的辐射也引起了人类的变异，兽族出现了……

几百年来，世间流传着这样的一个传说：当地球、金星、水星、木星与太阳形成一个巨大的十字的时候，大魔王就会苏醒，而这一天就是世界末日……

2098年，平静的库玛村。失去记忆的人族少年杰克已经在这个兽族村落里生活十年了，他满16岁了。一个精灵发现杰克拥有魔族的力量，于是教他使用魔法。正是凭借魔法的力量，杰克顺利地通过了村里的成人仪式，而当他回到村里后，竟得到了魔族进攻村落来抓他并杀害了把他抚养成人的海伦婶婶和约瑟夫舅舅的消息，这究竟是怎么一回事呢？现在离世界末日这一天也不远了，谁又能拯救这个世界呢？

在厌倦了GGV制作的“《英雄坛说》系列”后，Lee等人决定在文曲星上制作一款真正的RPG游戏，于是就有了《末日传说》的诞生。尽管游戏的美工很强，可由于当时Lee还没有完全摸透文曲星的硬件特性，所以《末日》在一些细节处理上还不是很成熟，但它却有着RPG游戏应该具有的一切要素。它也让很多学生朋友第一次见识到了RPG的魅力，说它拉动了GBA等游戏机产品在中国的销售也不一定（笑）。从此，文曲星上的RPG游戏才逐渐多了起来，从而取代了休闲游戏成为了文曲星游戏的主流。《末日传说》的推出还引发了一轮制作RPG游戏的热潮。（可惜的是，由于程序上的一些问题，游戏无法在模拟器上运行，因此也就无法截图，还请各位见谅！）

游戏类型：RPG　作者：houjie、FantasyDR　开发环境：GVB+汇编
适用机型：CC800/PC1000(A)

《时空尽头之旅序章》

前面提到《末日传说》之后文曲星上出现大量的RPG游戏，而这一切多数要归功于《时空尽头之旅》和时空引擎的推出。

《时空》的剧情比较开放，开放到玩家一进入游戏就可以去挑战最终BOSS，再加上作者目前还没有推出续作的打算，因此游戏的剧情就不作介绍了。取而代之的是becky要向大家介绍一下游戏的引擎方面的一些知识。



引擎的主要原理就是前面说到的GVB+汇编：将游戏的主要数据都存放在一个汇编文件里，然后通过运行引入了汇编命令的GVBASIC程序来调用汇编文件里的子程序和数据。这样就结合了BASIC和汇编的优点，从而使GVBASIC程序达到了汇编程序的速度，因此游戏的速度非常快，运行起来非常的流畅。为方便大家利用时空引擎开发游戏，FantasyDR还为该引擎编写了一个PC端开发工具。由于制作此类引擎需要对机器硬件特性十分的熟悉，因此目前时空引擎还只能运用在最老的机型——PC1000系列上，这不能不说是一大遗憾。在时空引擎推出之后，许多正在用GVBASIC开发RPG游戏的星迷都转而利用时空引擎进行开发（这里插一句：利用GVBASIC开发RPG游戏还真是费力不讨好），从而诞生了许多利用时空引擎制作的RPG游戏，而后面的《异域传说》、《情怨》等都在此类游戏之列。由于采用了相同引擎，这些游戏在系统和战斗画面上都很相似，因此这里有必要一起介绍一下。游戏的系统中最有特色莫过于魔法记忆系统。游戏中的魔法必须在战斗前进行记忆后才能使用，记忆魔法时会跟据记忆的数量来消耗相应的魔法值，之後魔法才能像消耗品一样使用，而这一系统正是参照了欧美RPG大作《龙与地下城》系列的系统，也是为了有别于传统的日式RPG。由于受文曲星机能的限制，游戏的战斗画面只能设计成类似

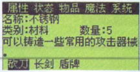


于《DQ》，也就是属于大家比较“恶”的那一种——只能看见敌人的画面。在战斗画面的左侧是我方HP、MP显示情况，下面是战斗选项。同样也是受文曲星机能的影响，时空引擎的容量不是很大（最大只有128KB），也就导致了游戏只能分部推出。不过从FantasyDR处得到消息，160KB引擎的开发已经获得成功，即将进行全面的推广。

游戏类型：RPG　作者：Athlon、FantasyDR　开发环境：GVB+汇编

适用机型：CC800/PC1000(A)

《异域传说——库卡村之变》



个问题少年：东方令、胡风、陈朔在逃课去网吧的路上，被两个奇异的黑球吸了进去（黑洞？），进入了一个犹如中世纪时代的魔法世界，从此地球上又多了一起失踪案（哼哼，这就是逃课的下场，好孩子不要学）。之后三人便失散了，而东方令却误打误撞地来到库卡村外。当他发现有怪兽似乎要攻击一位少女时便勇敢的冲了上去，结果被怪兽打的昏了过去，然后东方令被该少女——丽莎救起，原来那怪兽是她的宠物。随后东方令向丽莎讲述自己的经历，并从丽莎的爷爷那里得知他们三人的离奇经历可能跟这个世界里发生的双月现象有关。就在老爷爷准备去找书核实一下时，山贼来袭，抓走了丽莎……

游戏的剧情取自于Athlon在网络上发表的一篇同名小说。游戏采用的是houjie的时空引擎，因此游戏在系统和战斗画面上跟时空很相似，但《异域》的画面要更为精美一些。《异域》有着独创的锻造系统，玩家可以用游戏中搜集到的原料锻造出各式各样装备。由于锻造出来的装备有好坏之分，因此S/L大法是避免不了的。虽然游戏中的转职系统尚未开放，但仍可根据装备和技能来决定属性的偏重方向，不过选择战士的技能进行战斗要更为轻松一些（难道是作为问题学生的缘故？）。

由于引擎容量的限制，游戏到丽莎被抓这里就结束了。本来游戏的推出是为了表达对于《神州》延期的歉意，没想到却歪打正着，获得了星迷的一致好评，因此也就有了推出续作的打算。究竟东方令能否救回丽莎，而胡风和陈朔两人又到哪去了，还是让《异域》的续作来回答吧！



游戏类型：RPG　作者：景天神　开发环境：GVB+汇编

适用机型：CC800/PC1000(A)

《情怨　第一话》



游戏主角林云轩从小就跟他的父亲林寒、母亲听雨隐居在深山老林里，然而在他16岁时，他的父母竟要“赶”他下山以增加江湖阅历。在通过了机关重重的五灵阵后，林云轩来到了一个叫莫名村的小村子，发现他的父亲林寒竟被村民们奉为仙人，这让他大吃一惊。因不慎喝光了村子赖以生存的井水，林云轩不得不下到井底去探究为何没有井水涌出的原因。当他下到井底，他竟发现井下存在着大量的妖魔，这一切究竟是怎么回事呢？

游戏同样采用的是《时空》的引擎，因此系统等方面都跟《时空》和《异域》很相似。游戏的作者景天神是一个非常喜欢设谜题的人，在游戏刚推出时，五灵阵这个迷宫就难倒了不少人，若非景天神后来放出了图文攻略，相信很多人都会卡在五灵阵中无法前进。游戏中的隐藏要素很多，但都很BT，可能没哪个人能不靠攻略全都找出来。从游戏中极富武侠色彩的对话中可看出作者是一个大大的武侠FANS。（难怪他的几部作品都跟武侠有关）

第一话到林云轩打败了井底的BOSS后就结束了，然后游戏会自动帮你保存存档以便第二话接着用。整个游戏的难度要比《异域》高一些，游戏的流程不是很长，这也是受游戏引擎容量的影响。目前《情怨》的第二话正在制作中，第二话将采用新开发出来的160KB引擎，剧情和画面将进一步强化，据说还会有两位女主角登场，很让人期待哦！



游戏类型：RPG　作者：Athlon、FantasyDR　开发环境：GVB+ 汇编
适用机型：CC800/PC1000(A)

《神州》



最大限度地让玩家和这个世界中的NPC互动是作者的策划方向。游戏世界的架构是一个类似古代中国的叫“神州”的大陆上的世界。《神州》中有四大门派，当玩家拜入山门后，整个世界将随着玩家人物的成长而逐步开放。这个游戏也就是让玩家在《神州》大陆上面自由发展，学习武功，完成各种任务，是开放式的武侠游戏……结局有3种，分别是：

玩家羽化升仙；

玩家成为一代武林宗师；

玩家失败，被魔兽杀死……

《神州》采用了最新开发出来的160KB的引擎，这一点在标题画面上就可以看出。而这种新引擎实际上就是《时空》引擎的加强版。引擎容量的增加，不但增长了游戏的流程，还使游戏的画面得到进一步的加强。特别是游戏的战斗画面，与以往的时空引擎系列游戏相比，要显得更为精美，战斗中的魔法动画也要华丽得多，跟同类型的《英雄坛说》相比，简直是一个天上一个地下的区别，《神州》真不愧是一款制作了五个月之久的游戏。



可以毫不夸张地认为，《神州》在目前已经推出的文曲星RPG游戏中，可算的上NO.1。

游戏中，玩家可以自定义主角的名字和头像，在神州大陆上驰骋，创造一个独一无二的你。而随着游戏一起推出的是160KB的新引擎，这样文曲星RPG游戏的制作水平将再上一个台阶。

游戏类型：RPG　作者：Lendy　开发环境：6502 汇编
适用机型：NC2000A/C、NC2600C

《幻想大陆》



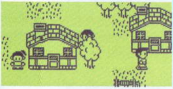
岚（暂名）和同学们一起到米斯山郊游，不料却有同伴发生意外受伤。岚在找人寻求帮助时，来到一个奇怪的宫殿的入口，而在入口处插着一把匕首，匕首下压着的纸条上写着“审判的宫殿——幻想大陆入口”，更令岚惊奇的是这把匕首竟刻着他失踪已久的爷爷的名字，于是岚带着匕首满怀疑惑地走进了宫殿……

之所以介绍这样的一款还没有发布的游戏是因为它实在是太出色了。游戏是用汇编编写的，因此游戏的速度非常地快。从becky拿到的Ver.0.5内测版来看，游戏的画面十分的精美，战斗中的魔法动画十分华丽（要是文曲星的屏幕能硬件支持灰阶显示，游戏的画面会更好）。像《黄金太阳》一样，游戏中的NPC可以自由的走动，整个村庄里显得生机勃勃，单从画面上来说，《幻想大陆》已达到了GB后期一些游戏的水平，因此凡是玩过内测版的人都不约而同地说它将是文曲星上最强的游戏。而作者Lendy也将无私地把该游戏的引擎代码公开供大家使用，相信在以后也不断地会有同样高品质的游戏在文曲星平台上推出。





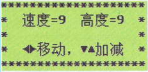
《幻想大陆》原本是准备在PC1000系列上推出的，可由于ＰＣ1000系列机能的限制，Lendy后来转向在NC2000系列上进行制作。虽然游戏从去年八月份就开始进行制作，但由于作者正在读高三，所以游戏一直未能制作完成。因此预计该游戏的推出应该是高考后了。



作者：GGV　游戏类型：PUZ　开发环境：6502 汇编

适用机型：全部

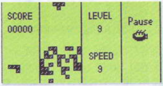
《俄罗斯方块》



《俄罗斯方块》是一款风靡全球的益智游戏，各类游戏平台上都留下了它的身影，当年它还为GB的普及立下了汗马功劳，而它所造成的轰动和创造的经济效益更是游戏史上的一件大事。这款游戏最初是由前苏联的游戏制作人Alex Pajitnov制作的，虽看似简单却又变化无穷，令人上瘾。相信很多玩家都还记得当年那个为它痴迷的“俄罗斯方块时代”吧。



究其历史，《俄罗斯方块》最早出现在PC上，而我国的玩家大多都是通过当年的那种“掌上俄罗斯方块机”（严格地说这玩意应该是属于Game&Watch一类的东东）接触和喜欢上它的。因此，文曲星电子辞典系列产品从一开始就将《俄罗斯方块》设为其内置游戏之一，虽不能确切得知道它对文曲星的销售到底起了多大作用，但事实证明GGV这一举动是十分明智的，许多星迷也因此在文曲星上练就了一身眼明手快的“九九级”（速度9，高度9）本领，相信这“九九级”也是给一些ACT苦手进行自我强化训练的一种好方法吧。（笑）becky在此重提该游戏，目的就是为了勾起大家对当年的那个《俄罗斯方块》的美好回忆。

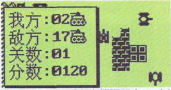


作者：GGV　游戏类型：STG　开发环境：6502 汇编

适用机型：全部

《坦克大战》

《坦克大战》（又叫《Battle city》）曾是FC上红极一时的游戏。当年NAMCO在街机上推出它时，风靡了整个日本，于是NAMCO便将其移植到当时大红大紫的FC上，同样也获利丰厚。而我国的玩家更是对它感情深厚，因为它是FC上最适合双打的游戏之一。而GGV也以FC上的该作为蓝本制作了一个文曲星版本的《坦克大战》，可惜的是该游戏没能发挥文曲星的联机优势，目前只有单机模式，共有25个关卡，难度不大。虽然画面看上去简陋了点，不过在学习之余玩玩这类休闲游戏，感觉还是蛮不错的。



也许是汲取了文曲星成功的经验，最近becky得知，国内的另一电子辞典品牌——步步高公司出品的“朗文系列”也将推出其专用的RPG游戏《伏魔录》。据说游戏采用的是《仙剑》的引擎，战斗画面跟《仙剑》很相似，并且由于朗文的屏幕可显示灰阶，游戏的画面看起来还不错。看来国内的电子辞典厂商要大打游戏牌了，这下可有好戏看了。


▲伏魔录

走马观花的看完becky的介绍后，大家对文曲星游戏应该有了一定地了解吧，是不是有种想玩玩的冲动啊，那还不快行动，去下面的网站看看吧，你会收获颇丰哦！

www.wqxnet.com

www.wqxsky.net

www.wqxpro.net

当然，还少不了文曲星的官方网站：

www.ggv.com.cn

这些游戏可是要通过PC下载到文曲星里才能玩的，不过要注意其对应的机型哦！（^_^）



流金岁月
——GB游戏怀旧长廊VOL.5

永远忘不了第一次看到GameBoy时的惊讶，因为在这之前，印象中的掌机就只能玩《俄罗斯方块》，而我所看到的却是和电视上的《采蘑菇》（即《超级马里兄弟》）一样的游戏，从此便下定决心：我一定也要拥有一台这样的手掌机！但是当我实现这个愿望的时候，都已经到了1999年，并且所购入的掌机也由原本所想的“砖头机”改为了GBC。在这GBA已经确定发售的时候，选择GBC在很多人看来也许是一个“不可思议的行为”，但我绝不会后悔，因为在GB上有我的年少梦想，我必须去实现它！GameBoy，永远不会错的选择，我们永远想念着你……

文：卡氏创作组 英守护神 编：LIKY

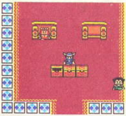
勇者斗恶龙 I + II

发售日：1999 年	容量：16M
厂商：ENIX	类型：RPG





这是我所玩过的第一款正统的《DQ》游戏，也是惟一一款通关的《DQ》游戏。当时一听说ENIX要移植这款游戏到GB上时，就下定决心一定要感受一下这款日本的“国民RPG”。后来，我入手了中文版的《勇者斗恶龙 I + II》，记得最清楚就是在开始的待机画面时就被弄得莫名其妙，不知如何进入游戏，（汗）但最后还是被我搞定了。不过最可怕问题是在卡入手才发现的，就是记忆有很大的问题，卡要一直的插在主机上面，一拔下来就得求神保佑了。一开始我并不知道是怎么回事，结果玩2代的时候辛苦找到了两个伙伴，但就这样被无情地分开了（5555……）。该死的D卡啊！不过很可惜，这款游戏我就只有1代通关了，记得玩1代都玩得很艰难了，级很难升、钱很难挣，有很长的一段时间为了买道具，我都是在一个专门的地方找黄金怪（不知是不是叫这个名字），这家伙没啥特点，就是赢了之后钱多，要不怎么能被我叫黄金怪呢。2代没打通很大的原因是卡带的问题而造成的，时而掉记录，时而让我无法游戏，到最后我慢慢失去了玩下去的信心，谁有那么好的耐心每次都要从一开始玩起？而且这游戏又不简单，为了找齐两个伙伴花了我不少的时间去练级，但每次他们都是“不辞而别”，唉，气愤啊！





勇者斗恶龙III

发售日：2000年	容量：32M
厂商：ENIX	类型：RPG





最早在FC上面的时候自己没玩，只是看朋友在玩，然后我在旁边做参谋。那段专门玩《DQ III》的时间足足有两个月之久，但是我和朋友没日没夜研究的结果还是通关不能，到现在都感到遗憾。这款游戏的难度总结之来有以下3个方面：1.语言不通。这是玩RPG最大的问题，而偏偏又是碰上了日本的“国民RPG”，看得那满屏幕的日文，现在想来头都还在痛；2.战斗恐怖。这也是《DQ》的特点了，没有哪一作的《DQ》战斗会轻松的，升级太累、钱太少、“地雷”太多，一不留神就要送命，然后还要被倒扣钱；3.谜题变态。《DQ3》的谜题是我所见过的最变态的一个。记得最清楚的就是在金字塔上面在墙壁上用钥匙的谜题了，困了我们整整一周，最后还是问高人才得以通过的。后来这款游戏也移植到了GBC上，我也特地买了一张卡，想完成玩FC时的未了心愿，但结果发现我的中文版《DQ III》竟然只能装配一样武器，最后又不了了之了。现在还是希望这款游戏也能强化移植到GBA上，让我重踏勇者的世界。当然，我一定是等汉化小组汉化了以后再玩。





超级机器人大战F完结篇

发售日：不明	容量：8M
厂商：—	类型：—





不知道有没有人听说过这款游戏，到目前为止我还是不知道这款游戏究竟是从何而来，好像是台湾厂商的作品，但这款游戏的素质还是相当好的。这是我玩的第一款的《机战》游戏，我也正是从这款游戏中了解到了《机战》，记得游戏中有一个叫安藤正树的家伙给我印象最深，因为他在游戏最好用，每次游戏时我都把他派上场，然后用一个什么召唤技，简直是无敌了。在最初玩的时候，我对《机战》中的金钱倒不是很在乎，因为我玩的是简单难度，钱暴多，我喜欢用的角色几乎都被我改满了。但后来玩了一下困难难度的，发现钱根本不够用，就改造了主角的行动，其他的都不够改了，也正是从这里我才明白，《机战》的世界是用钱堆起来的。这款游戏以GBC的机能来看是相当地不错的了，画面很好、游戏流畅，必杀技画面也很魄力，惟一的缺点就是关卡少了点，如果没有记错的话，只有16关，还没上瘾就结束了，真没意思啊。但从这款《机战》之后，我又开始了寻找掌机上的《机战》的征程。



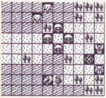


第五次超级机器人大战

发售日：1999年	容量：1M
厂商：BANPRESTO	类型：SLG

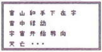
一看到这款游戏我就想哭，因为被骗了！玩完《机战F》（上面提到的那个），对《机战》好感倍增，而满怀信心的购回《第五次》一玩，大失所望。这到底是什么游戏嘛，机器人没有驾驶











员，精神力的使用还要靠运气，损坏的机器人会加入到敌方……一个个的莫名其妙的设定让我丈二和尚摸不着头脑，不过由于当时的游戏紧缺，我还是将就着玩了下去，游戏很难，不是因为关卡设计得巧妙，而是敌方太可怕了，兵多将强，让我步步为营都难以取胜，最终游戏也只玩到了14关左右，就再也不想玩下去了，受不了，接着卡带也被我换掉了。刚刚才燃起的《机战》兴趣也因这款游戏而冷却了下去，以致我现在对GBA上的高品质的《机战》也没有多大兴趣。后来，我看到《机战》的资料，发现原来这款游戏的原名是《超级机器人大战》，是系列的第一款作品，我就觉得奇怪，都到"第五次"了，品质没有理由这么差啊，原来是最早的游戏啊，以那时的眼光去看更早的作品，而且还差十年的间隔，无法接受是可以理解的。

口袋妖怪弹珠台

发售日：1999 年	容量：8M
厂商：NINTENDO	类型：TAB





前一阵子GBA上的《弹珠台》不知大家有没有玩过，GBC上的《口袋妖怪弹珠台》的入手纯属偶然。在我真正看到这张卡带之前，我还不知道有这一款游戏，因为总觉得《口袋妖怪》就是RPG，怎么还会有弹珠台呢？购回去一玩，发现和《红·绿》一样，也是可以抓妖怪的啊，而且一张卡里就有"红""绿"两个台面，这样不就是说一张卡就能抓齐所有的妖怪了？但是我的这个想法很快就破灭了，第一次兴冲冲地结束游戏，抓了几次小妖怪，关机休息，等到接着玩时发现记录没了。最初是怀疑自己第一次玩没有记录就关机，但马上这个猜测就被我推翻，因为这款游戏根本就是自动记录的。然后就想是不是没电池了，就打开卡带一看，倒，原来卡带就只剩四分之三，那装电池的四分之一都不知上哪去了，真是没想到这样都能玩得好好的。这回彻底无奈，由于买的是二手卡，碰上这样的事也就只有吃哑巴亏了。更可惜的是，后来在游戏店中都没看到有这张卡卖，只得作罢。不过，任天堂在GBA上制作的《弹珠台》，我玩过之后，觉得除了画面、音乐更好之外，其他都和GB上的那款差不多嘛。





口袋方块

发售日：2000 年	容量：16M
厂商：NINTENDO	类型：TAB





谜一般的《口袋妖怪》游戏，如果前面的《弹珠台》属于稀有的话，那这款就可以称得上是绝种的了。这款游戏的卡带我至今没有看到过，玩也是在PC上模拟着玩。感觉很不错，虽说游戏叫《口袋方块》，但玩法却和《俄罗斯方块》大相胫庭。游戏要将相同的三个方块移至一起就可消去，而玩家所能做的只是改变两个方块的位置。游戏之中的内容也很丰富，也有正统RPG那样的"踢馆"，只



不过由妖怪战改为了方块战，而相应的妖怪就是在旁边助威啦，消掉若干的方块使对方妖怪去一点血，谁血先没就谁输啦。说到《口袋妖怪》，就不能不说抓妖怪，这款方块游戏中也有抓妖怪，不过具体怎么抓，我不知道，玩到现在我也只抓到了皮卡丘和胖丁，对了——还有妖怪蛋呢。游戏也挺难的，特别是HARD难度下，想要一次不死通关？还是多练练吧。整个游戏给了我一个紧张感，必须时刻考虑方块的排法，还要顾忌下一行的方块会是什么样的。很不错的游戏，如果大家能看到的话，一定要玩一玩。

马里奥网球 GB

发售日：2000 年	容量：16M
厂商：NINTENDO	类型：SPG





让我备感吃惊的一款游戏，第一次感到GBC机能的强劲，漂亮的画面、动听的音乐、精彩的比赛，都让我对这款游戏佩服得五体投地。游戏分成了练习赛、MINI 游戏、剧情模式 3 种。其实在最初玩的时候，我还不知道有剧情模式的存在，因为差不多每次玩都是直接进入的练习赛，光这个我觉得就够好玩了，以为游戏就是这个，也就没去注意其他的东西。在练习赛里我最喜欢的就是双人战，选上最难的难度，然后和电脑配合打电脑，非常刺激，但由于水平问题，常常都是被电脑耍得团团转。主要是因为我比较笨，都是跟着球跑，也没去注意那个合作者的位置，这样被对手打败也没什么好奇怪的了。这个游戏中的MINI游戏也很有意思，我最喜欢的就是路易的游戏了，因为其他两个人的游戏我打过不去……常常有事没事就是玩路易的MINI游戏来消磨时间，打机器人发出的球来撞击星星赚分，连续撞击分数成倍上涨，最高分 128，一次没连击上就从头开始，要是没接到球就 GAMEOVER。虽说常玩但我还是玩得不怎么好，分数好像都没到过一万分。说到这款游戏的剧情模式，因为我觉得开头的对话过繁琐了，玩都没玩。(汗) CAMELOT，这个在《黄金太阳》之后才被我注意到的厂商，原来在GBC上也有如此的杰作，实力真是没得说的，GBA 上的《马里奥高尔夫》也出了，不能不玩的游戏啊。



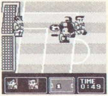


热血足球

发售日：1991 年	容量：2M
厂商：TECHNOS	类型：SPG



在FC上就非常喜欢的游戏，有了GBC后我也毫不犹豫地购入了。虽说变成了掌机的游戏，虽说是黑白的画面，但游戏的乐趣丝毫不减。夸张的必杀、独特的规则、搞笑的表情……GB上的这款《热血足球》得到了完全保留。在足球场上，比赛是无规则可言的，根本就是弱肉强食嘛，毫无顾忌地撞人、踢人、打人，想干嘛就干嘛，看谁不顺眼就揍他。游戏中最常被我虐待的就是守门员，因为看他老扑我的球我就不爽(汗，守门员不就是扑球的嘛)，有的时候看到他抱着球，我也不放过他，用强壮的身躯撞倒他，再把球给带进门，这种感觉特好。而那些队员受到攻击时的表情特搞笑，夸张极了，有的时候就是因为想看这个表情而特意的去攻击队员，现在想想，那个队员还真是冤啊。而射门时的必杀更是夸张，狂风起，树叶飞，然后就看到守门员抱着球一起飞，而球网早就穿了一个大洞了，猛虎式射门啊。



潜龙谍影

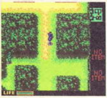
发售日：2000 年	容量：16M
厂商：KONAMI	类型：ACT





KONAMI 借着 PS 版的《潜龙谍影》大卖而推出的 GBC 版，我本身就很喜欢 PS 版，GBC 版当然是不会放过的啦。第一次游戏过于自负，心想怎么说在 PS 上也算个准高手了，也就没把这款掌机版《潜龙谍影》放在眼里，一来就选了一个困难模式来玩。结果才发现原来游戏很难啊，被小兵追着满基地跑，后来被追火了，改成简单模式玩，哼哼，这回换我追你们了。（汗）整个游戏给我感觉就像是在模仿 PS 版，在游戏中都能找到很多 PS 版的影子，像吸烟看红外线、用跟踪弹攻击电源、寻找更早潜入的女间谍……由于游戏是彩机专用的，所以很多的谜题用到了颜色，像最早把我难住的用不同颜色的箱子通过路碍的谜题就是一种。但要说这款游戏给我留下的最痛苦的回忆就是打武装直升机那段了，我在玩的时候认为只有用跟踪火箭筒打它才有效，试过了很多武器都没用，而由于跟踪火箭筒的子弹上限只有 12 枚，也就是说只有这 12 枚全都打中了才有机会赢，然后我就开始了只要一发没打中就重来的痛苦历程，结果足足花了我一个多小时才把 12 枚导弹都送给武装直升机。但更痛苦的还是在看到攻略后，我才知道原来用手榴弹也能攻击……5555，为什么要这样对我。





心跳回忆文艺篇

发售日：1999 年	容量：32M
厂商：KONAMI	类型：SLG





我所玩过的惟一一款的《心跳》游戏，而且还是中文版的。在我最初玩游戏的时候，我就没有把诗织小姐做为我的追求对象，虽说她是女主角，虽说她沉鱼落雁，虽说她品学兼优，但就是因为她的优点是我拒绝她的理由之一，太完美了，可以说是没有任何的缺点，追这样的美女条件是很高的：文理艺运全要 130、杂学 120、容姿根性各 100，很难完成的吧，我是有自知之明的，于是，在游戏中她几乎是完全被我忽视的，当然为了防止"炸弹"事件的发生，应酬一下还是要的，有美女陪谁不乐意嘛。不过在游戏中所要追的女孩子里，最为离谱的就是伊集院丽了，必须从游戏一开始就一直打电话给她。有一次为了看她的告白，我就花了一个下午的时间给她打电话，其他的女孩全然不顾了，"炸弹"好多啊，最后也看到了这个孤高者的告白了，其实她穿上女装也挺漂亮的嘛。这款游戏可以算是 GB 上素质最好的游戏之一，不仅画面精美，而且还有语音，32M 可不是做样子的啊。





后话：非常幸运，在 GBA 确定发售的日子里，我还是选择了 GBC。正是因为这样，我才玩到了这么多的好游戏，它们的游戏性绝对不比 GBA 的来得差。它们都是我的美好回忆，希望能和大家共同的分享，因为我们都是游戏男孩。最后，如果大家有空上网的话，还请多到小站 www.capcomcn.net/club 转转，谢谢！

掌机汉化游戏介绍第7弹

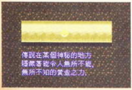
五一了，商人在完成本期稿件的时候正好是五一当天，完成稿件以后就要赶去参加朋友的婚礼了，其实我的朋友今年也还不到23岁，不知道为什么他们家人那么早让他结婚，看看人家连老婆都有了，可怜我女朋友还不知道在哪里？（众人：又来了，又来了，这家伙想MM想疯了。）不知道大家的五一是怎么过的，有朋友愿意告诉我吗？在本期文章的最后商人会公布一个联系邮箱，大家可以发邮件联系我哦！

本次首先让我们先来介绍一些与上期内容有关的东东，什么你还没有买上期《掌机王》，那还等什么还不赶快去买，GO！GO！GO！

上次我们说到CGP重生以后发布了《世界传说 换装迷宫2》的汉化版，不过汉化版的游戏还存在一些小问题，所以在3月28日CGP发布了《世界传说 换装迷宫2》绿版，此版本去处了死机、花屏、BOSS战延迟三大BUG，现在大家可以流畅地玩了，据小道消息称作者为了解决以上BUG失眠N个夜晚，敲坏的N个键盘，咬坏的N支笔……



《塞尔达传说 众神的三角力量》有繁体版了，此繁体汉化版由larrywalker制作。繁体版汉化补丁是在kingbao578所汉化的简体中文版基础上制作的，不知道台湾、香港有没有玩家看《掌机王》，真希望我们的《掌机王》有一天也出繁体版，最好还可以出英文版，日本版，韩文版……无限遐想中……



《索尼克战斗》简繁体汉化版完成，上期给大家介绍的时候该汉化版完成了70%，4月18日的时候，辛勤的小熊们放出了完全版，下面让我们来看看是那些小熊们为此游戏而努力，还有他们都说了些什么。







破解汉化：暗黑破坏熊

图片汉化：暗黑破坏熊

文本翻译：AYAHR、SONEN、CHDU、暗黑破坏熊

熊组的第五部GBA汉化作品——《索尼克战斗》简繁体汉化版完成了。本次游戏的汉化拖了较长时间，主要是组内大多成员忙于大四毕业问题。现在，熊组在经历了一段低谷后，重新恢复了往日的状态。

本次的《索尼克战斗》经过我们的精心制作，呈现在大家面前的将是熊组有史以来汉化最完美的一款游戏。此次翻译任务由组内的几为资深翻译（除了上面那个什么熊的……汗）全力汉化，正是由于她（他）们的努力，此作才能顺利完成。在此向她（他）们表示感谢！此次游戏采用以前"《鬼武者ADVANCE》简繁加强版"的方式，把简体与繁体做在了同一个ROM中，要改变简繁体时，只要使用压缩包中的转换工具就可以随时转换了。此工具只能使用在我们的汉化ROM中，不能用于其他ROM上。

如果您对我们的汉化有什么意见或建议，请到熊组论坛发贴告诉我们。您的支持是我们汉化的动力！

《索尼克战斗》汉化完成了，不过熊组的

汉化并没有结束，熊组2004年的新计划同时诞生了。由于汉化技术的不断纯熟、以及翻译人员的热情高涨，这次首次尝试3款游戏同时汉化。

我们一直以完美汉化为宗旨，这次也是一样，我们不会因为3款同汉而降低质量，相反我们将更加精益求精。具体汉化的游戏名称将在达到50%以上时再宣布。

《？？？？？？？？》20%：★☆☆☆☆ 熊组最新计划之一

破解：暗黑破坏熊

图片：暗黑破坏熊

翻译：毛毛

熊组最新计划之一。目前破解、工具完成，翻译由毛毛独自全力汉化中，计划将在50%的时候公开，估计在五一左右。

《？？？？》10%：☆☆☆☆☆ 熊组最新计划之二

破解：暗黑破坏熊

图片：暗黑破坏熊

翻译：SONEN、DANI

熊组最新计划之二。目前破解、工具完成，翻译由SONEN、DANI两人全力汉化中，计划将在50%的时候公开，估计在五一以后。

《？？？？？？？？？？？》10%：☆☆☆☆☆ 熊组最新计划之三

破解：暗黑破坏熊

图片：暗黑破坏熊

翻译：AYAHR

熊组最新计划之三。目前破解、工具完成，翻译由AYAHR独自全力汉化中，计划将在50%的时候公开。

以上介绍的三款汉化预告可真是完全的"三无产品"啊，无游戏名称，无游戏截图，无小道消息，呵呵，想了解更多到熊组的主页去看看把。

熊组主页：http://bearteam.emu-zone.org

《阿滋漫画大王》中文汉化版

千代、大阪、阿智……这些唧唧喳喳的高中女生愉快的高中生活在电视上开始了。《阿滋漫画大王》是连载于日本最权威的电击游戏综合咨询评论杂志



《COMIC电击大王》上的四格漫画，作者是曾制作过《天地无用》的あずまきよひこ。与我们常见的生硬搞笑或恶搞方式不同，《阿滋漫画大王》的特点是幽默和短小精悍。这款GBA上的《阿滋漫画大王》是以同名漫画改编的卡片队战类型的游戏，继承了漫画幽默搞笑的特点，不失为作为一款休闲小游戏。



汉化制作人员

ROM HACK 艾迪

日文翻译 奇奇

文本润色 天天

字库修改 全球通

脚本修改 艾迪

主力测试 Alex 逆转王子

幕后指使 疾风之狼

《龙珠Z 舞空斗剧》简体汉化版

《龙珠Z 舞空斗剧》是由著名的眼镜厂BANPRESTO制作的一款格斗类游戏，改编自日本漫画《Dragon Ball》。《Dragon Ball》译名《龙珠》(又名：《七龙珠》)是日本著名漫画家鸟山明的得意作品，1984年登场，1992年《龙珠》续集推出。这部作品吸引了无数人成为了漫画迷，掀起了一股股《龙珠》热潮。同时龙珠的游戏也在各种游戏主机上纷纷登场，这部游戏就是其中之一。《龙珠Z 舞空斗剧》为日语版本，PGCG汉化组经过20天的努力，将其语言翻译修改为简体中文，这是一款汉化程度相当高的GBA汉化游戏。





值此PGCG成立一周年之际，以此纪念曾为PGCG做出贡献的成员及朋友——铁杆、比比、樱木、逆转王子、ALEX、甜心猪猪。

汉化制作人员

程序破解 Youki

技术支持 疾风之狼 艾迪

日文翻译　Youki 黑武士

文饰处理　青山妩媚 向日葵

文本校订　晃悠 刘泪

后期测试　PGCG 全体成员

汉化宣传　全球通

PGCG 汉化小组汉化

另据小道消息称《SD 高达》的 D 商制作版出现在市面上了，目前商人还没有亲自证实，有兴趣的朋友可以自己去游戏店看看，以前为大家介绍过PGCG小组在进行《SD高达G世纪 A》的汉化工作，此 D 商汉化版与 PGCG 完全没有关系，出了问题可不要找我们哦，现在为大家通报PGCG《SD 高达》汉化版的进度情况，现在SD高达的外围部分已经基本翻译完了，只剩下将近1M多的剧情相关文本了，因为现在只有黑武士一个人负责这个计划的翻译任务，因此请大家耐心等待一下，谢谢！

如果哪位读者想加入 PGCG 汉化小组请联系 zhaoqi00@yahoo.com.cn

PGCG 关于 GBA《口袋棒球 4》汉化的公告

近日与PGCG 组内负责《棒球》的破解人员、混沌汉化组的兄弟们开了会，解决《口袋棒球4》的汉化计划撞车问题，现在将会议结果告知众位玩家：为了帮助汉化界的兄弟一起发展，考虑到 PGCG 的破解员甜心猪猪正在为毕业工作的事情奔走等实际情况，为了更好地汉化这部作品，在尊重每一位兄弟的意见基础上，我们 PGCG 汉化组和混沌汉化组经商议决定将PGCG的《口袋棒球 4》计划交给混沌汉化组的兄弟们来制作，我们 PGCG 小组则给予必要的支持，PGCG小组的《口袋棒球 4》计划正式宣布取消。混沌汉化组的 CELLER 兄弟是个棒球迷，在棒球的专业术语的处理上，一定会取得不错的汉化效果。我们做出此决定是在慎重考虑各方面问题，本着对汉化作品负责的基础上做出的，请大家理解，谢谢！

如果在这个问题上有什么需要询问的，请到论坛发帖，再次感谢众位玩家的理解与支持！

PGCG 小组主页：http://www.gbgba.com/pgcg/index.html

传说中的撞车事件又发生了，本次《游戏王EX3》共有两个汉化版本，现在就让商人来为大家介绍一下这两个版本。

下面先为大家介绍knightsan的汉化版，为什么先介绍 knightsan 的那？因为人家放出的早嘛，做事情要有个先来后到哦。

以下是 knightsan 的原话，商人负责截图，




呵呵。

这一次汉化经过了一个多月的夜间活动后，终于完成了，从中我学会了很多新的知识：包括汉化的和游戏里面的。这一次汉化的翻译主要是来源于九柳前辈汉化的《游戏王6》和在任天堂世界的《游戏王》专区下载的游戏王卡片查询器 3.0 版与及几位版主整理的"EX3 全卡效果搜索导引"，而有一部分卡片和系统的翻译，则是感谢"＊猫 Anu"的翻译和几位热心的朋友帮助，至于有一小部分无法找到的普通怪物的翻译，则是由本人翻的。这次的汉化版由于本人的技术问题，还没能做到完全汉化，不过汉化度已达 99% 了，就是在开始时的"按开始键"、"新的游戏"和"继续游戏"还是用洋文表示的，不过我会努力尝试解决的。特别说明：这一个版本只保证中文版部分能正常进行游戏，其它语言可能会出现显示错误的现象，最后如果你在进行游戏的时候，有任何问题，可以以 QQ 或 Email 与我联系。QQ：33361030，Email：knightsan@163.com

下面为大家介绍 CGP 的汉化版，以下是伤雪的原话：

CGP 版《游戏王 EX3》——4 月 1 日愚人版下载，我们的版本重新写了字库，只是小字写得实在是难看。不过我们这次汉化游戏的时候，没有向外界申明，所以撞车了，而且对方还比我们提前两天放出，55555555。他的版本声称汉化了 99%，那我们的汉化度就是 99.5%，只有片头没有 hack 了。

汉化人名单：




翻译：小胖，绵绵羊，KUABO

破解：不知云，SODY

美工：皮皮

两个版本的《游戏王》的作者原话与截图都

给大家了，到底有什么不同大家慢慢体会吧，不过《游戏王》的人气好像一年不如一年了，当年GBC时代的《游戏王4》可以说达到了系列的顶峰，不知道“《游戏王》系列”还可以走多远。

《洛克人 ZERO》汉化版 FINAL 1.00

《洛克人 ZERO》的汉化版很早就有了，不过现在出的这个FINAL 1.00版修改了以前版本的两个小错误：

1.修正了上一版本ROM大小大于64M的问题，方便使用64M烧录卡的朋友。

2.修正了少量错别字。

PS：这么久才更新的原因是，我们现在正在搞一个大项目，具体是什么暂时保密，请大家继续支持我们的汉化作品。

零组汉化成员名单：

技术支持：CIH，疯神

翻译：aryeah，山内，红，succubus

测试：风江月景，l-xian，可口可哭，aryeah

美工：小雨

图片导入导出：gameboy

在游戏中遇到的BUG（游戏本身的BUG除外），或者认为翻译有不准确的地方，欢迎来信指出。网站正在建设中……有任何问题请到北邮人论坛发帖：

http://forum.byr.edu.cn/forumdisplay.php?s=&forumid=95

五一当天才放出的最新中文游戏《ZOE 圣约》（UCG译名为《ZOE 遗嘱》），这是由汉化前辈施珂昱发布的。

以下是施珂昱的原话：





《ZOE 圣约》的汉化很久前就开始了，其间也中断了几次，现在终于可以放出完整的汉化补丁，也算给所有参与和关心过这个汉化项目的人们一个交待。在此要非常感谢我的翻译AYAHR、鹰、顾博、赵磊、USELESS、LEINI、RONANDU、EVERSAKURA、镇等，他们翻译了近28万字的译文，确实是项艰巨的工程。如果大家在游戏中发现问题或有任何建议，欢迎写EMAIL与我联系，或直接在论坛上提出。另外在此招募GBA上“《哈利波特》系列”的汉化翻译，要求是熟悉英文或日文、哈利波特迷、拥有人民文学出版社的中译本，有兴趣的朋友欢迎与我联系。

2004.05.01

Email：SHIKEYU@163.NET，SHIKEYU@XD990.COM

主页：CPSGAME.YEAH.NET

汉化新闻短波

告诉大家一个好消息，CPG已经将《钢之炼金术士》列入汉化队列，目前只放出了一张游戏截图，看起来好熟悉啊，呵呵，如果没有记错的话应该是动画版第一集里的画面。



CGP小组主页原话：

CGP新生之后一直以低调，稳重来约束自己，但是为了避免汉化撞车，还是公布一下自己现在的工作进程和工作状况。《游戏王EX3》汉化完毕之后，我们准备汉化BANDAI-SE大作《钢之炼金术士》，现阶段程序破解已经完成，文本已经导出，已正式投入翻译制作。希望大家一如既往支持CGP!

《洛克人 ZERO3》汉化工作启动，很简单的启动预告，就一句话其他什么都没有，大家耐心等待以后的《掌机王》为大家介绍更多内容吧。

最后补上一个5月2日发布的一个汉化游戏——《双截龙》中文版，本游戏由天使组汉化。虽然是一款动作游戏，但还是有不少剧情的，有了汉化版大家可以看懂剧情了。





本次的汉化游戏介绍又结束了，算一算如今的GBA汉化游戏也有80多款了，有机会的话商人为大家来个中文汉化游戏大图鉴，让大家全面了解一下，当然对商人的文章有什么建议或意见的话请发邮件到13869763@126.com，商人会定期查看的哦，最后还是老一套，欢迎大家到www.gbgba.com转转。

文：黄泉方舟 编：LIKY



移动的乐趣——索爱手机游戏地带

好像是从“贪食蛇”开始吧，手机也成了消磨时间的好东东了，但它与现在大红大紫的GBA还是两个概念，手机游戏也一直被大多数玩家嗤之以鼻。直到JAVA、智能手机的出现，在手机上甚至可以玩到3D的游戏了！大家的眼光才逐渐回到手机游戏上来。

现在，《FF》、《DQ》、《恶魔城》等等经典游戏都可以在手机上重温到，但只有日本玩家才有这个福气，好羡慕啊！不过，虽然国内手机玩家不能玩到日本的大厂的作品，但是仍然可以玩到许多欧美游戏厂商的经典作品哦！也有一些实力非常强的手机游戏厂商制作了不少的原创作品，以下就是部分有代表性的手机游戏：



▲《泡泡龙》



▲《波斯王子 时之砂》



▲《彩虹6号》



▲《大便雨》



▲《龙之秘宝》



▲《ALPHA WING》

很酷吧，是不是不输于GBA的画质啊？而且这些游戏运行也非常流畅！心动了吧？现在就让我带大家走进手机游戏世界吧！

先说说怎么往手机里装JAVA游戏吧，有三种方法：1.通过GPRS下载（这也是最贵的方式）；2.通过电脑传到手机（就像烧GBA游戏一样）；3.到客服中心装（不省钱，也不方便）。所以用电脑传到手机里，肯定是最方便省钱的办法啦！

再说说JAVA游戏的文件，一般分为JAR、JAD两个文件，前者是游戏文件，而后者是一个指向文件。NOKIA S40系列的游戏就需要两个文件都传，而现在网上的游戏大多只有JAR文件，JAD文件要自己用软件生成，太麻烦了！而索爱的手机只需要传JAR文件就可以了，实在是方便很多！

电脑里的JAR文件传到手机里也有三种方法：1.数据线；2.红外线；3.蓝牙。这三种配件的价格是由低至高，而易用性则是由高至低。



好了，废话不再多说，开始！

本次参与文章写作的配件如下：

Sony Ericsson Z608，红外线适配器，蓝牙适配器，JAVA游戏若干。（对于数据传输的王者Sony Ericsson来说，数据线性价比太低，因此不参与）

红外线连接方法

首先需要一个红外线适配器，牌子很多，电脑城都有卖的，价格几十到上百元不等，但绝对不会超过200元。按说明书装好之后，红外线适配器前的灯光开始有规律地闪动，说明红外线适配器安装成功。接下来，将手机红外线接口对准适配器，电脑会检测到手机（电脑显示是计算机），可以传游戏了。



点击上图所示图标，就可以选择您的JAVA游戏（.jar文件）传送了。选好点传送后，手机会提示显示有接收新项目，按“确认”后开始传送。



还有一个方法就是：右键点击您所选中的游戏，再选“发送到”→“一台附近的计算机”，也可以达到同样的效果。（如右图）





就这么简单，游戏已经传到手机里了，可以开始玩了。方便吧！什么，你还想更方便？对你无语了，那就用蓝牙吧。不用再把手机对准适配器口了，只要在十米左右距离以内，手机放在包里也能传。还可以点击传送后，把手机带到厕所里，蹲下来以后刚刚传好，然后开始玩。（嗯……不太雅吧？不推荐学习）

蓝牙连接方法

首先需要一块蓝牙适配器，电脑城有卖，价格100元至200元，比红外线适配器也就贵几十元钱，但是速度与爽快感绝对比红外线爽！而且不用对准了，推荐！不过买的蓝牙适配器一般是没有驱动的，这就需要大家去下载一个蓝牙驱动：http://www.lawshi.com/down_view.asp?id=64，这里有中文版的。装好以后，电脑右下角出现如下图标：



打开手机蓝牙功能，点击桌面上的“我的BlueTouth位置”图标，然后选择左边的“搜索有效范围内的设备”，很快搜索到手机Z608，右键点它，选择“配对设备”，设置一个密码后，手机出现提示“添加到匹配装置吗？”确定后输入相同密码，就搞定了。



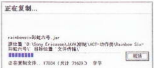


OK，蓝牙的设置也搞定了，又可以传游戏了！（为什么我不能说又？）和红外线一样，右键点游戏，“发送到”→“Bluetooth”→“Z608”，开始传！



哈哈，还是蓝牙方便吧？

两种连接方法都告诉大家了，相信会玩烧录卡的朋友传手机游戏也一定得心应手。而且最重要的是，这些游戏都不需要你付出高额的费用通过GPRS来下载，而且上千个游戏，想换就换，传一个游戏只要十几秒。说穿了，就像玩GBA买卡和用烧录卡一样的区别。而且除游戏外，还可以通过红外或蓝牙传图片、铃声、主题，管理手机……跟那些外形万年不变、换个壳子就是新机、屏幕又差又小的手机（品牌我就不说了，免得被该品牌FANS打）说再见吧！



游戏大观

好了！说完怎么往手机里传游戏了。现在我就带大家看看手机里倒底有些什么好游戏吧！前面大家已经看到过5款了，都是很经典的游戏，而且操作性很好，还不止这些呢！

《HADES》，一款A·RPG，完全“暗黑”风格，可以用剑、弓、魔法，而且最强的是：它和《暗黑》一样，有随机地图生成系统，也就是说，你每次玩此游戏，迷宫都绝对不会一样！游戏本身也非常流畅，音效、震动一个也不少！一个字：强！





《黑色十字架》，手机最强射击类游戏，画面音效不俗，独特的升级系统，消灭敌人越多，火力越强。

《勇士之狮》，一款RTS游戏，没错！是即时战略游戏，造工厂、造士兵、战车，消灭敌人的城堡吧，在手机上玩即时战略，很新鲜吧？

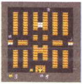


而且游戏速度一点也不慢哦！

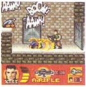


画面极佳的点球大战游戏！不是赌运气，而是考验你的反应能力，对手的AI可不低哦，想轻松拿到世界杯是不可能的。

看图就知道了吧，是的，FC上的经典的《坦克大战》，终于在手机上回归了，要保住你的基地！感动！



《XⅢ》作为全机种制霸的游戏，在手机上玩是什么感觉呢？同样特别的漫画式画风，加上《合金弹头》式的玩法，再加上众多的武器，经典。



Windows自带的经典纸牌游戏！在手机上玩起来一样过瘾，挑战自己的最高分吧！打发时间的首选！



《雷曼保龄球》！球道很多，而且每一关的球道也不同哦，不但要想办法打倒瓶子，还要想办法躲避滚来滚去的石头，飞来飞去的蝙蝠……让人欲罢不能。



《雷曼高尔夫》！超强的高尔夫游戏，绝对超过FC游戏的制作水平！虽然是在小小的手机平台上，但是选择球杆、击球方向、力度等各种要素一个都不少。



《大便雨》！超级爆笑的游戏，操作可怜的BOY在沙漠里躲避满天落下的大便，如果不小心就……有一段时间，论坛里很多人都在比赛玩此游戏的得分，呵呵，好游戏。



《龙之密宝》，全中文的一款A·RPG，很有《赛尔达传说》的感觉，玩家要收集到一套最终装备："龙之铠"与"龙之剑"，消灭最终魔头。而且有个密技，异常退出游戏后武器就没有装备了，但属性点数没有降低，可以利用此BUG反复提升攻击防御力，然后秒杀对手，呵呵。



《波斯王子 时之砂》，大家一定玩过GBA版的吧？动作与解迷都很经典，而手机版也得到了继承，墙上行走，反弹跳等等，都做得原汁原味，手机上的最强ACT之一。



《ALPHA WING》，超强的横版射击游戏，看画面也知道，很像《沙罗曼蛇》，游戏十分流畅，简直太爽了！游戏难度很高，想通关可要练习很多次哦！



《彩虹六号》，和GBA版一样，手机版也是附视第三人称的动作游戏，单独潜入，救出人质，拆掉定时炸弹吧！注意你的弹药哦，没子弹了只有换成手枪前进了。



下面是我的Z608实际运行游戏画面：



不知不觉占了这么多页数了，本来还有很多游戏想给大家介绍的，但是想到"节约杂志成本，为UCG造福"的生活理念，只有就此打住。如果大家有更多兴趣的话，可以访问相关的网站，里面有更详尽的介绍。

虽然我们玩不到日本的手机游戏，但是依然有这么多的欧美游戏可以玩，还是很幸福啦！这次介绍的只是其中的一小部分，我收集的游戏都有1000多个了，还不包括索爱手机支持的另一游戏平台——MOPHUN游戏平台的游戏，部分MOPHUN游戏可以通过红外或蓝牙进行联机对战！（如《V-RALLY 2》）下次有空的时候再给大家推荐些吧！

希望这篇文章能让各位玩家的目光多停留在手机游戏上，毕竟这是一个最便于携带、最方便玩家互动的游戏平台。

文：小超　编：LIKY

GBA软件大集合

转眼间《掌机王》已经出到第九期，而我们的《GBA软件大集合》也已是第六回。从电子书阅读、到图片浏览再到SFC模拟，越来越多的功能在GBA上得以实现。更令人感到高兴的是，大部分的软件作者没有停止更新步伐。大家的共同努力，让小小的GBA发挥着越来越多的作用。

让你的GBA变成PDA——Personal Data Assistant

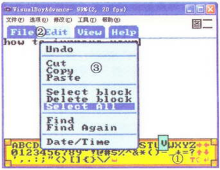
记事本、通讯录、计算器、日程表……这些以前只有在专业PDA掌上电脑上才能见到的功能，现在GBA上同样也能实现！小超这里隆重推荐GBA上的PDA商务软件——Personal Data Assistant，有了它，你的GBA就成为一个不折不扣的小型掌上电脑！从ftp://218.22.14.112:30/gba/new/1405-Personal_Data_Assistant_for_Gameboy_Advance.zip下载，直接烧录进烧录卡上就可以使用。但有两个要求哦，一是烧录卡的容量要大于256M，因为解压后的Personal Data Assistant已经是满满的256M了。这么大的容量，只能和128M烧录卡的朋友无缘了——天哪，向1G烧录卡迈进吧！二是烧录卡最好支持时钟，Personal Data Assistant里面的世界时间等功能是依靠卡带时钟实现的。虽然没有时钟，程序也能运行，但失去了个人数字助理原有的意味。

Personal Data Assistant目前只有英文版本，可以实现六大功能（图一）：记事本（Pocket Notes）、日程表（Schedule）、月历（Calendar）、世界时间（World Time）、通讯录（Address Book）、计算器（Calculator）。功能非常强大吧，至少可以与商X通之类的所谓掌上电脑比美。GBA的按键少，屏幕又非手触式，操作繁琐再所难免，特别是输入英文字母的时候，（汗～）大家用之前先有个心理准备，不过习惯就好。按键基本操作是：方向键上下左右控制光标，A键确定，B键返回上一层，L键是调出菜单，R键是返回主菜单，START键是调出虚拟字母键盘。



某些按键在特定的环境下还有特殊的用途，介绍使用方法时小超会具体说明。

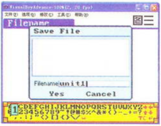
Personal Data Assistant的界面简洁，功能模块以图标方式显示，一目了然。选中的功能，图标会左右摆动。在选单画面，按L键和R键可以变换背景画面，共有8种风格各异的桌面。下面让我们先以记事本（Pocket Notes）功能（图二）开道，具体介绍软件的操作方法。Personal Data Assistant记事本的功能基本上和电脑记事本一样，用户可以自由创建、编辑文本文档。进入后，首先看到一个完全空白



的文档，按START键调出虚拟键盘（图二①）输入文字，虚拟键盘是Personal Data Assistant中非常重要的输入方式，通过它，我们可以键入26个英文字母、0～9十个数字以及各种标点符号。另外，点击虚拟键盘右边的↑↓→←四个符号可以让光标在编辑的文本中自由移动，最右下角那个则是回车，相信对电脑键盘比较熟悉的朋友应该知道。字母按常规顺序排列，按A键确认输入字母，B键回删一个字符。输入方法很容易掌握，只是一个字母一个字母的输入太过麻烦。要是GBA上有外接键盘那该多爽（话外语：这家伙昨晚喝多了）。按L钮，屏幕上会出现记事本的菜单，有"File"、"Edit"、"View"等等（图二②），哈，是不是很眼熟！每个菜单下还有子菜单（图二③），通过这些子菜单，又可以实现好多功能。用方面键左右在

菜单中移动，方向键上下在子菜单中移动，A键选择子菜单功能。"View"菜单里面的"Set Font"可以设置字体大小，"Set Color"则可以设置字体的颜色（有6种颜色可选）。"Edit"菜单的功能比较多，"Undo"是恢复刚才的操作，"Cut"是剪切选中的文本，"Copy"是复制选中的文本，"Paste"则是在当前位置粘贴文本。"Selcet Bolck"是选择文本，按A键确定后，再按方向键左右即可从当前光标起始向前或向后选择文本，被选中的文本以反白的形式显示，这项功能应该和"Cut"以及"Copy"结合使用。"Delete Block"是删除选中的文本。"Select All"是选中整个文档的所有文本。"Find"是在当前文档中查询，选择后会出现"Find What"对话框，输入查询关键字后，按SELECT键，点击"OK"即可开始查询。"Find Again"是继续查找。需要在文本中插入当前的时间日期，选择"Date/Tima"选项即可。

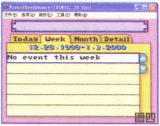
"File"栏中是对文档的操作。文档编辑完毕，当然需要保存起来！将光标移动到"SAVE"上，按A键，此时会弹出Save File对话框（图三），输入好文件名后，按SELECT键，光标移到"Yes"按钮上，按A键确定，文档存储完毕！附带一提，如果编辑文档的过程中按R键退出记事本功能，则会弹出保存对话框提示保存文件，非常体贴！如果要将文档存为另一个名称，则点击"Save As"。"New"是在当前新建一个文档，"Open"是打开以前存储的文档，"Delete File"则是删除当前编辑的文档。作者还特别设计了"Send File"（传送文件）和"Receive File"（接收文件）功能，这样就可以通过GBA的联机线实现文件的共享。



图三

通过以上的介绍，大家可以看到Pocket Notes的功能十分了得，文件的存储、剪切、粘贴以及设置字体颜色，无所不有，具备了同类软件的基本功能，操作方式上也像极了WINDOWS系的记事本。掌握了记事本的操作，那么其它功能的操作也就轻车熟路了！

日程表（Schedule）是记录个人行动日程的功能（图四），可以查询当天、本周和本月的日程安排。如果要添加日程，按左右键将光标移动到"Detail"上，按上下键选择时间，再按A键进入添加日程。添加完毕后，按L键会出现保存对话框。如果选择"Set Alarm"功能，到预定时间会发出响声提醒。当闹钟用了，呵呵！不过前提是GBA一直不关机，晕菜，有那么大电力吗？



图四

月历（Calendar）功能可以查询2000年以后的公历日历（图五）。进入以后是本月的月历，注意格式是"月－日－年"哦，"12－1－2005"表示2005年12月1日。查询其它月份的月历，要按SELECT键，光标移动到上方的日期，这时用方向键来调整日期，下面的月历就会跟着改变。这个月历能查询到多少年的月历呢，小超试过至少可以查到2310年，怀疑是万年历哦，从程序角度讲完全可以实现！在日期上按A键，可以直接进入到当日的日程表，如果要添加日程直接按A键就可以了，利用这个方法可以直接添加当前日期以后或以前的日程。



图五

世界时间（World Time）功能可以显示世界上近百个国家地区的时间（图六）。屏幕上方是世界地图，地图上有红、蓝两个点。下面的两个框，左边的是红点所在地方的时间，右边的是蓝点所在地方的时间。要查询时间，首先需设置红点作为基准时间，按方向键将红色小箭头移动到左边的框（图六①处）上，按A键出现地点选择框，选择CHINA下的Beijing（中国北京时间），按A键确认，出现"Set Date/Time"，设定时间，按A键确定。再移动红色小

箭头到右边的框（图六②处）上，按A键出现地区选择框，选择FRANCE下的Paris（法国巴黎时间），按A键确定。此时，屏幕会显示当北京时间0:00的时候，法国巴黎是17:00。



图六

通讯录（Address Book）是一个可以记录联系人详细联系方式的功能。进入后，按L键，在弹出的对话框中选“New”就可以添加新的名片（ecard）了（图七）。名片提供的项目不少，包括姓名（Name）、电话（Tel.）、住址（Street）甚至电子邮件（E.mail）、网址（Web）等等。输入完毕后，按START键关闭虚拟键盘，



图七

再按A键即可保存名片。另外，通讯录提供了“Send”和“Receive”功能，可以传递或接收名片。

计算器（Calculator）功能（图八）就不多说了，运行一般的加减乘除足够应付了。借给老妈买菜比较合适。界面很漂亮，只是功能少了些，如果再加入一些sin、cos之类的科学计算功能会更好。



图八

最后一项是功能设置（Set up），可以设置密码（防止资料丢失，呵呵）、系统时间，以及背景音乐和操作声音的设置（图九）。

说了这么多，大家对这个Personal Data



图九

Assistant应该有初步的认识了吧，其中的美妙还在于自己亲身体会哦！反正现在小超已经爱上它了，可以说是GBA上最值得把玩的程序之一，不过还是残念，如果能输入中文的话……（众人齐语：梦醒吧……）

呵护你的GBA——四键复位程序BOMA

使用烧录卡的朋友肯定常常遇到如下的困扰：想玩另一个游戏需要关机重新选择；游戏进行中想重新开始，还要关机再开！这一开一关，GBA的寿命得减去多少啊，令人心痛！现在好了，BOMA彻底免去你的苦恼！BOMA可以通过给GBA ROM打补丁的形式，让游戏增加四键复位的功能。打好BOMA补丁的游戏，不但可以重新启动游戏，也可以回到烧录卡的初选单，无论游戏或者烧录卡是否支持复位功能。最新的V1.2版本，已经有效支持99%的GBA游戏ROM，另外还支持用PogoShell和PocketNES制作的GBA ROM。BOMA的作者是ph0x，大家可以从http://people.inf.elte.hu/ph0x下载或者直接与ph0x联系（Email：ph0x@freemail.hu）获取软件最新版本。

BOMA使用很简单，双击BOMA Front-End.exe运行程序（图十），点击“Add”按钮（图十①）添加GBA ROM，右边的对话框（图十②）会出现ROM的文件名。点击“Remove”按钮（图十③）可以移除鼠标选中的ROM。选择好ROM后，点击“Patch All”按钮（图十④），即可对右边对话框中所有的ROM打补丁了。稍后会弹出DOS运行对话框，当所有ROM都打完补丁后，右边的框中会有结果显示。如果ROM名称前有绿色的对号，“Result”栏显



图十



图十一

示“OK”则表示补丁成功！如果是红色的叉号，“Result”栏显示“error”，则表示补丁没有成功。

“Patch All”按钮附近还有三个选项和四个按钮（图十⑤）。“Manual mode”是手动模式，选中后，用户可随时退出程序。“Preserve intro”则是游戏片头保护，选中后，ROM的片头仍会被保留；点击“Test All”按钮，可以对所有补丁的ROM进行测试，看是否运行正常。“Unpatch All”可以去掉游戏补丁。

打好补丁的ROM在烧录卡中运行时，如果同时按住GBA的Start+Select+A+B四个键，会重新启动游戏，即回到游戏的开始画面。如果同时按住GBA的Start+Select+L+R四个键，会回到烧录卡的选单画面，即退出当前游戏回到游戏选择画面。

有了BOMA，就不用再虐待自己的GBA了！

玩转《口袋妖怪》——火叶修改器

老任的《口袋妖怪 火红·叶绿》2月推出，自然又掀起一阵“抓宠”热潮，虽然是复刻版，但《口袋》的魅力依旧无法挡，又有N多的口袋迷重装上阵！而今次介绍的火叶修改器则是口迷们的最佳武器，可以轻松修改宠物的等级、招式、HP、经验值等等一切数值！有了它，你就可以成为打遍天下无敌手的……哼哼……火叶修改器原本是由日本玩友制作的程序，后来出了繁体中文版，再后来由国内著名的“口袋妖怪网”（http://www.pmgba.com）汉化为简体中文版，V1.0版本大家可以从http://www.qz0.com/down/setup.exe下载，注意是安装程序，需要安装哦！

安装完毕后，你可以在桌面发现名为PMEditor的快捷方式，双击它启动火叶修改器（图十一）。因为是日文程序翻译而成，所以有些地方是乱码，但不影响正常使用。郑重说明一下，火叶修改器只能修改GBA《口袋妖怪 火红·叶绿》两款游戏的存档，不能修改其他“《口袋妖怪》系列”游戏的存档！如果大家需要其它口袋妖怪游戏的修改器可以去泉州口袋妖怪网（http://www.qz0.com）一看。

使用火叶修改器之前，应先把游戏存档从烧录卡备份到电脑硬盘中，注意备份成.sav格式的。然后启动火叶修改器，点击“档案”中的“开启存档”，选择刚才导入的的存档，载入存档后，火叶修改器会显示当前存档的资料，此时就可以任意对数值进行修改了。程序默认在图十一①处显示队伍中的宠物，用鼠标点击相应宠物，数值栏会显示此宠物在游戏中当前的状态数值。直接输入数字，就可以改动了！大家可以看到，火叶修改器可以修改的数值非常多，除了等级、经验值、攻击、防御等这些显形数值外，还包括亲密度等隐形数值，甚至连宠物的技能也可以修改！缔造最强的宠物不是梦！点击“表示”中的“列表”可以对BOX1～14中的宠物数值进行修改。提醒大家的是，修改时不要太贪心，如果修改过度会造成程序溢出，从而导致游戏不能，比如游戏中宠物等级最大为100级，你要是修改成101级，游戏中就会出错。修改完毕，点击“写入”按钮，即可将修改结果写入存档，最后导入到烧录卡中就OK了！

使用火叶修改器比使用金手指码修改容易多了，也希望GBA上能多出一些类似的修改器，游戏的乐趣是改出来的！（–_–大家不会拿西红柿砸俺吧）

GBA上的MIDI音乐转换工具——Elf-midi2

如果你是一位MIDI音乐爱好者的话，那么Elf–midi2这款软件再适合你不过了。通过它，你可以将喜欢的MIDI音乐转换为GBA ROM，随时随地聆听！让GBA成为便携MIDI播放器！软件下载地址：http://allgames.gamesh.com/

gameboy/gbarom/temp/elf_midi2.rar

Elf-midi2的使用很简单，只需先将要转换的MIDI音乐放入软件文件夹下的midi目录中，然后启动软件（图十二），什么也不需要设置，点击“转换”按钮（图十二①），转换工作开始！工作进度框（图十二②）中会显示转换成功或失败的MIDI音乐文件名。最后你只要将软件目录下的song.gba文件拷入烧录卡就可以尽情欣赏MIDI音乐。MIDI音乐容量很小，即使是64M的烧录卡也能装下至少50首MIDI音乐，足够听很长时间了，这与GBA上的MP3转换后的超大恐怖容量形成了鲜明的对比！



图十二

在GBA上，Elf-midi2的MIDI音乐播放效果非常棒，操作也很简单（操作界面如图十三）。上下键选择音乐曲目，A键开始播放，B键暂停播放，按START可以显示当前音乐信息。Elf-midi2同时支持立体声，建议用耳机听哦，动感十足！让我们感谢Elffinal制作出VERY好的软件！



图十三

GBA FC/GB ROM分拆工具——GBA Split

正如作者林少甫所说，这世界“有人过初一，有人过十五；有人管建房子，就有人管拆房”。GBA Split就是一款“拆房子”软件，可以将GBA的GB/FC合集ROM拆分成为单个的GB/FC ROM文件。最新版本是V1.0，在http://www.gxzly.com/lsf/下载。这个版本可以自动识别GB或FC合集ROM，从而拆分成相应的GB或NES文件。

GBA Split的使用方法非常奇怪，不是双击运行，而是需要将合集ROM直接拖到gbasplit.exe（图标）上放开，软件会自动在合集ROM所在目录下生成相应文件。如果你在网上发现一个GBA FC游戏合集，而里面恰恰有一个你没有的FC游戏。这时GBA Split就可以大显身手，将你喜欢的FC游戏ROM单独分拆出来。

GBA上玩GG/SMS游戏——Dr SMS

Dr SMS是一款在GBA上模拟世嘉Sega Master System（简称SMS）和Game Gear（简称GG）游戏的软件。SMS是世嘉在80年代发售的一款8位元电视游戏机，俗称世嘉三代。GG大家应该很了解，是世嘉在90年发售的彩色8位元手掌机。虽然这两款游戏机在游戏史上都以失败告终，但还是有很多精彩游戏的。比如SEGA的看家软件《索尼克》和《忍》等等，在上面都有绝佳表现。其实这个软件发布很早了（这个4.0版下载时间在去年11月份），但不幸被小超遗忘在硬盘的某个角落，这回终于有了重见天日的机会，瀑布汗ING……（LIKY：该扁！）

双击drsmsver4.exe启动程序，可以看到Dr SMS的界面超级简洁（图十五）！小超也是犯嘀咕，怎么没见添加ROM的按钮啊？仔细一瞧，才发现一行小字：“Drag SMS roms into box above”，原来是将游戏ROM直接拖



图十五



图十六

到大框中（图十五①）添加！框中会显示已经添加的ROM文件名。Dr SMS支持游戏合集，你可以添加任意数目的ROM进去，只要你的烧录卡装得下，呵呵。下方的“Output file”（图十五②）是更改GBA ROM生成路径和文件名的，点击“Browse”按钮设置，准备就绪，在点击“Creat Image!”按钮（图十五③），GBA ROM生成！

再说说Dr SMS生成的GBA ROM在GBA端的操作方法（图十六为运行画面）。首先会出



图十七

现合集游戏选单，用方向键上下选择游戏，A键进入。游戏中，同时按下GBA的START和STELEC键会出现选项菜单（图十七）。“LINES PER FRAME”是扫描线选项，按A键后按方向键左右调节数值。若想从当前游戏退出，选择新游戏，则选择“SELCET NEW GAME”。“RETURN”是返回当前游戏。“MODE”是画面模式，可以选择“UNSCALED”不变形和“SCALED”变形。变形的情况下更适合GBA屏幕显示。“COUNTRY MODE”是制式选择，有“EUR”欧洲和“JPN”日本两种制式。针对游戏不同需要选择不同的制式。“GAMMA”选项可以调节屏幕的亮度，建议调到“+3”最亮。“SAVE MENU”可以存储当前游戏进度，“LOAD MENU”是读取进度，“DELETE MENU”则是删除进度。选择“REBOOT RETURN TO POGOSHELL”回到游戏选单画面。怎么看，都觉得Dr SMS和Pocket NES像亲兄弟。

作者Reesy给软件起的名字很有趣，大概是“SMS博士”的意思。既然是“博士”，模拟起SMS和GG来也不含糊，Dr SMS支持的游戏已经非常多，小超测试中，很多著名的游戏如《GG忍》、《阿拉丁GG》、《索尼克GG》等都能比较流畅地运行。只是游戏声音的模拟还有些问题，在GBA上运行时，有些游戏的声音时断时续。在GBA上的运行速度要比在模拟器上快，可能是小超的PC老了。Dr SMS的最新版本是V6.0，从官方站http://www.webpersona.com/drsms寻找或者直接从http://www.gbafan.com/files/emu/drsmsver6.zip下载。

GBA软件杂烩



让我们再来看看三四月份，GBA软件业还发生了哪些“大事”：

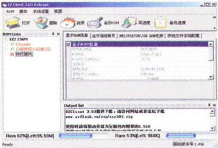
万众瞩目的GBA超任模拟器SNES Advance终于发布了v0.1版本，而以前的版本均是以alpha开头的测试版，新版本的发布也预示着SNES Advance将逐渐走向正规。最新版大家可以从http://snesadvance.org下载。v0.1除了修改了一些图形错误外，更提升了一些游戏的速度，还增加了按键设置功能。小超测试了一下，包括《街头快打2》、《电精》、《宇宙巡航舰3》、《POP兵蜂》、《忍者神龟4》在内的十几个超任时代脍炙人口的游戏都能比较流畅地在GBA上模拟运行，而其中以KONAMI的游戏动作、射击游戏居多（莫非作者和KONAMI有深层关系，@_@）？网上也有SFC转GBA的



合集ROM下载。希望能早日看到支持声音的更新版本。

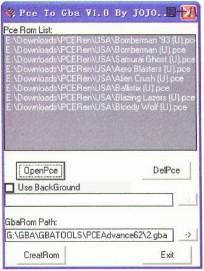
EZ-FLASH官方网站在4月1日放出针对EZ

烧录卡的最新客户端程序——EZClient 3.03，之所以特别提出，是因为3.03有了非常大的进步，除了修正错误，还特别增加时下流行的SMS功能。EZ的SMS功能通过软件的方式实现，EZClient 3.03会在EZ卡带上会单独划出2M的

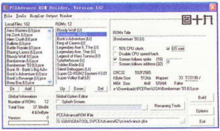


空间来存储游戏进度，确保进度的安全。惟一不好的是，这样可能会让128M卡带的用户不能写入128M的游戏。更令小超这些EZ1代用户感激涕零的：EZClient 3.03加入了对EZ1金手指功能的支持，以后小超就不用羡慕EZ2用户了（哭～），同时也彻底打消了酝酿已久的购买EZ2的念头。软件下载地址是：http://www.ezflash.cn/zip/ezc303.zip。希望广大烧录卡厂商在不断升级硬件的同时，也能通过软件升级给老用户带来更多的实惠。

GBA上的PCE模拟器出现已经有一段时间了，但很多国内玩友不怎么会用，为此，一位叫JOJO的热心玩友编制了PCE转GBA ROM的简化程序——PCE TO GBA V1.0。程序使用非常简单，先点击“Open Pce”添加PCE ROM



后再点击“Creat Rom”即可生成GBA ROM（图十八）。如果选中“Use Background”选项，还可以自定义游戏菜单背景画面。下载地址在：http://game.xaonline.com/gameboy/down/soft/1218.htm。不过这个程序是基于PCEAdvance5.9内核的，而目前PCEAdvance已经出到V6.2版本，加入了新的设置菜单（图十九），修正了《精灵大陆》的图形错误，可以在http://hem.passagen.



se/flubba/gba.html下载到。

看图软件GBA Jpeg viewer出了最新的2.5版，新增了对图片的二次处理，修改了实时存档的功能，可以在幻灯片模式中暂停，另外对jpeg格式图片的解码速度也加快了20%。看来，GBA图片浏览方面的功能越来越专业了！在http://vboy.emuhq.com能找到软件最新版。汉化名人鸵鸟大哥以最快的速度在五一节期间对此软件进行了汉化，汉化版下载请到http://bbs.popsoft.org/showthread.php?s=&threadid=2095。

活活，这次又介绍了一大摞GBA软件，不知有没有大家中意的，Personal Data Assistant和Elf-midi2都是非常有创意的软件，再一次扩展了GBA的应用功能。而GBASplit和BOMA则是以用户需求为导向的软件。我们可以看到，GBA软件的开发正逐渐走向成熟，但最终还是需要市场来检验。目前GBA能模拟的机种有8Bit的FC、GB、GG、SMS、PCE还有16Bit的SFC，独缺MD！（旁人小声语：怎么不把PS和PS2算上？）既然SFC都能被模拟，相信模拟MD也不是什么难事吧，而且MD上有N多的经典中文游戏，狂热期待啊！截稿前重温了成大哥N年前出演的小霸王词霸学习卡的广告，突然灵光一闪，如果国内厂商在GBA上也出个“X霸”，再来个外置键盘，结局会是……最后感谢GBMAD小组（http://www.GBMAD.com）和齐鲁在线掌机论坛（http://www.QL169.com）朋友们的支持！

文：猫太

口袋中的运动——“《口袋棒球》系列”全探讨



棒球（日本称呼为野球）是日本人发明的运动，由于棒球是一项无论是男女老少或者是高矮肥瘦的人都可以参与的运动，因此在日本人气极高，甚至有很多人在下午下班后或者节假日都会带着朋友或者孩子在一小片空地、或者是家里的后院玩投球，因此棒球在日本也有“全民运动”的美称，而棒球比赛也成为了日本人最关心的一项比赛盛事，其热爱度可以比美国内的足球热潮。在日本，现在最受欢迎的球队是广岛的巨人和坂神，几乎每一年的甲子园大赛的最后对手都离不开这两支强队。好了，介绍了棒球在日本的状况后，下面开始正式进入话题吧！

棒球的历史



棒球第一次传入日本是在明治4年（1872年），当时由东京开成学校的美国教师Wilson开始口头传达关于棒球的知识给学生们，因此当时棒球在日本还不是叫“野球”，而是称呼为“BASEBALL”。由于棒球本身存在有相当大的魅力和无条件性，棒球知识在全国很快蔓延开去。明治6年（1874年），全国的棒球热情使当时已经出现了一些小型的棒球比赛。当时碰巧是没有“大政奉还”保护的时期，可以从外国引入了大量的草地、泥土等棒球必需品。明治11年（1879年），日本成立了第一支球队“新桥Athletic Club”，后来人们觉得用“BASEBALL”和“草球”来称呼棒球并不合适，（当时对棒球的称呼还有“打玉”、“打球游戏”和“底球”）最后由一名叫“中马庚前川善兵卫”的男子改名为“野球”，并得到全国的认同，一直留用至今。棒球至今已经跨越了一百多年的历史，可以说是一个非常长寿的运动。而日本人对棒球的热情开始蔓延到世界各地，希望有一天，棒球会成为中国人口中的其中一个话题。



棒球的基础知识

在开始讲解“《口袋棒球》系列”之前我想再借用一些版面介绍棒球的基础知识，毕竟对于国内的玩家来说，接触棒球游戏的人并不多，其很大原因是不懂棒球的规矩和玩法。那么以下猫猫先帮大家上一节“棒球课”吧！

基本规矩

★一支球队至少要有9名队员。比赛没有时间限制，而是按回合数，一般的职棒赛事（职业棒球比赛）的是9回合。

★如果在9回合后两队的分数相同的话，那么将会进入“延长战”（补时）。职棒赛事一般会延长至12回合。

©SNK PLAYMORE 2004

防御方

所谓防御方就是指负责投球方的队员，而防御方的在场上的队员最最多的，他们分别是投手、一垒手、二垒手、三垒手、捕手、游击手和外野手。（如图）而外野手根据自己所在场上的位置也分成左翼手、中坚手和右翼手。（在“《口袋棒球》系列”中一般只说外野手）一垒手、二垒手和三垒手分别是守住3个垒的球员，捕手责任和负责接住投球手的球和使用手势给投球手各种指示，而3名外野手分别负责接住击球手击出的球。但以上几种球员都有固定的站位，不能轻易移动，但游击手的站位就比较自由，他主要负责接一些位置别扭的球或者作为传球的中间人。防御方的目的是在该回合中让对手OUT（出局）三次，以达到不让对手得分。还有其他的OUT方法可以参照下面。

CHECK POINT 得分方法

棒球的得分方法只有一个，就是走垒者通过3垒后成功到达捕手的位置。（也就是转了正方形的一圈）但毕竟途中还要经过3个垒，走垒者除了要冷静地判断同队的击球手击出的球是否可以让自己到达下一垒外，还要利用自己的速度尽快奔跑。所以在比赛中，为了赶时间而铲向下一垒的情况非常普遍。

CHECK POINT アウト&セーブ

当投手把球顺利地扔到捕手处3次，（也就是术语中的ストライク“Strike”）那么击球手就会被赶出局，但注意不能把球扔到离捕手太远的地方，（在游戏中有个标准的方框显示安全打击的范围）这样会造成ボール“Ball”（坏球）的，连续4次坏球击球手会得到一次奖励机会，到达一垒。另一种让对方出局的方法是当投出的球被击球手击中后，如果在落地前被防御方的球员给接住可以让击球手立刻出局。如果击球手击出的球落下地面，而击球手成功上垒的话就是



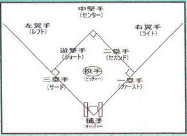
“セーブ”（安全）。防御方的球员及时把球扔到击球手欲要冲向的垒手处的话，那么击球手也会出局。如果当时其他垒上也有其他走垒者未能及时返回原本站住的垒上，那么当拿到球的球员把球扔向该垒的垒手处也可以赶走原本站在该垒上的走垒者。如果走垒者及时发现不对劲跑回原来自己所站的位置，那么就算垒手接到球也只能是“セーブ”。

攻击方

攻击方事实上在一开始只能派出一名，那就是击球手。他的目的是要把投球手扔过来的球打出，然后争取时间跑到一垒（白色方块）上成为走垒者。为了让打出的球能争取到更多的奔跑时间，（当然，击球手的速度也是其中一个主要因素）击球的目标应该尽量选择一些对方球员难以立刻接到的地方。（一旦在球落地被接住会立刻出局）一个好球能让自己连续跑两个甚至是3个垒。但要注意的是，当发现对方的球员开始捡起球并往回扔时一定要保证自己站在垒上，不然当该垒的垒手接到球的话同样会被赶出局。

CHECK POINT 盗垒

盗垒是指站在垒上的攻击方球员趁投球手不留神时偷偷跑到下一个垒，但这种做法是相当大风险的。盗垒的球员一定要确保自己的速度和投球手的身手，如果跑到一般被投球手把球扔到原本所站在的垒手就会立刻被OUT。另外，垒手拿到球后必需站到垒上才会生效。



★一支队伍在一回合中要进行“攻击”和“防御”，在游戏中一开始可以选择是先攻还是后攻。

★棒球赛中可以随意换人，如果看到队员的精神状态不佳可以立刻把他换下，而且同一个球员不设上场次数。（击球手在被赶出局后不能立刻换回）

★当攻击方被三振出局（OUT3次）后便改变两队攻守状态。

★只要防守方没有对攻击方造成三振出局，那么比赛会一直持续下去。

《口袋棒球》通用词典

球队名称	英文	中文
ジャイアンツ	Giants	巨人
ライオンズ	Lions	西武狮子
スワローズ	Swallows	燕
バファローズ	Buffaloes	大阪近铁野牛
ドラゴンズ	Dragons	中日龙
ホークス	Hawks	福冈鹰
タイガース	Tigers	阪神老虎
マリーンズ	Marines	水手
カープ	Carp	广岛东洋鲤鱼
ファイターズ	Fighter	北海道日本火腿
ベイスターズ	Baystars	横滨之星
ブルーウェーブ	Bluewave	蓝色波浪

标题菜单	
サクセス	游戏的故事模式，成功通过模式后可以保留游戏中所创造的原创角色资料，用于编成自己的队伍或者加入其他球队比赛
ペナント	选择一支队伍与5支队伍进行公式比赛，玩家也可以用自己创造的队伍与正式存在的强队决一高低
野球	进行普通的电脑对战、练习模式和通信对战，初学者必到之处
アレンジ	用通过故事模式后保留的角色创造出自己的球队，但使用密码创造的角色不能加入
データ	观看故事模式通关后的资料和输入官方提供的特殊角色密码，得到新的角色
おまけ	故事模式中玩过的迷你游戏在通关后可以在这里再玩

击球类型	
左、中、右安	把球打到左、中、右三个方向，并且速度与高度比较不错
游ゴ	把球击到极容易被游击手接到的地方
投ゴ	把球击到极容易被投球手接到的地方
一、二、三ゴ	把球击到极容易被一、二、三垒手接到的地方
みのかし	在球被捕手接到前没有做出任何动作
空振	挥空棒
左、中、右飞	把球打得很高，但一般会被接到
ファール	打出两旁的界外

指令菜单	
练习します	选择练习，增加各项能力点数
回复します	回复体力，一般是回复50点（一半）
能力を上げます	利用能力点数提升各种能力和学得特殊能力
うろつき	外出到其他地方寻找朋友或者发生事件
デートをする（电话をする）	与女孩子约会增加好感度或发生事件
データを见ます	察看角色的能力、状态、评价、道具等
システム	中断并记录游戏，记住这个是中断记录，读取后会消息的

系列回顾

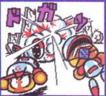
《口袋棒球1》

游戏平台：GB 发售日：1998年3月26日

简述：作为“《口袋棒球》系列”的第一作，（当时游戏的名称是《パワプロGB》）本作的系统可以算是相当完善。练习、提升能力等指令已经可以从此作中充分体现出来。采用了类似《心跳回忆》的菜单指令画面更是让许多喜欢育成游戏的玩家喜欢上这款游戏。但毕竟是系列的初代，而且GB的机能也有限制，在比赛中的画面也过于简陋，容易让人觉得比赛部分是一个无谓的部分。练习的受伤率比较高，不过到后期便改了。



序章故事介绍



主人公因转学来到了一间破破烂烂的学校——极亚久高校。从小就一直热爱棒球的主人公来到新学校当然也打算加入棒球部，但想不到这家学校的棒球部都是一些整天不练习的不良少年，在与对手的比赛之前还使用泻药等肮脏的手段让对方发挥失常。接着在学校发生了爆炸事件，棒球部的不良队员都被送院，主人公与刚认识的好友龟田为了要重振棒球部，便开始到处寻找新的队员……

◎游戏小知识◎◎◎◎◎

由于是初代，因此并没有什么比较别扭的设定。一开始只要尽快到各个地方寻找8名队员，然后就是不停地训练。数值的升幅比较小，但由于能力提升的要求也相对较低，所以也是成一定比例的。





女友约会条件

ユキ	随剧情出现。一直去棒球部便可增加好感，后期发生事件后便可约会她。
あすか	随剧情随机出现。发生她3天没来学校的事件。之后去她家探望她，发生路上遇见她的事件，之后送昏倒的她去医院，再就可以约会她了。
みなこ	初次去杂货店可遇见她，接着发生随机事件直到晚上碰见她，接着眼镜杂货店买东西有机会遇见，之后可在杂货店再遇见她一次。随机河边遇见，替她消除忧愁。去杂货店一起去吃饭，最后就可以去杂货店约会她了。
マリコ	在电玩店发生随机事件遇见她，接着在汉堡店遇见她。去电玩店再次碰到她后，发生警察事件的话要选择B选项，然后就可以得知她的名字。接到她的电话后选择BCD其中一个选项。在第2年圣诞节遇见她并得到电话，拨打留言后选YES以后便可以约会她。
さとみ	在妨害事件出现后连续进行5次。第6次的时候选Bいっしょにいく→Bさがしにいく，第7次时选B听她说プロペラ团的事情。之后击败大东亚学院后发生事件，第2年前她会打电话给你，依次选择B、A，之后就可以约会她了。
のりか	隐藏人物，一定确率出现。出现后就是你的女友了。

《口袋棒球2》

游戏平台：GB　发售日：2000年3月30日



简述：第2作的系统在很多方面比前作稍微有所改善，先不要说内容丰富了多少，光是看那发色数大增的菜单就已经可以看出DIAMOND HEAD小组的诚意。从本作开始，本作的游戏名称也正式成为《パワプロクン ポケット》，一直沿用至今。本作首次增加了"神之点数"，在游戏初期发生了梦见"棒球神"的事件后就会随机增加这个指令，使用后可以增加大量数值，但也会减少"神之点数"。（棒球神在以后的作品中都会在玩家GAME OVER后给予提示）通关后也首次出现了隐藏模式"战争模式"，之后便一直继承了隐藏模式系统。

序章故事介绍



这次所到达的学校与玩家开始游戏时所选择的球队有关，不过对以后的故事发展并没有什么影响。在进入主力球队的过程中，主人公遇到了很多不寻常的事件，像出现神仙等夸张的事情。不过在剧情方面，本作相对严肃了一点，整个故事中没有出现什么特别爆笑的情节，让人容易产生郁闷的感觉。



◎游戏小知识◎◎◎◦◦

不用自己去寻找队员可以省去了大量功夫，因此要多花心思在练习方面。本作的球赛比较多，很多要出场的机会，要把握好每一次的表现机会才能得到更好的评价。

女友约会条件

小角弓子（ユミコ）	在本社可以遇到她，接着随机在酒吧（バー）对话选"野球部でも……""まかせとけ""ありがとう""电话番号"后有机会得到她的电话。如果没有得到的话在第1年12月2周和ゆうじ君相遇时选"ははは、そうかなあ""なにィ、それは……"（必须和弓子好感10以上）。
野野村蓝（あい）	去食堂可遇见她。发生得知教练是她父亲的事件，接着发生随机事件并得到她的电话。
山口幸惠（ゆきえ）	在小料理屋可遇见她。连续去小料理屋，发生事件时依次选择"谛めて归る"→"谛めて归る"→"店の外から闻こえた"，再去一次的话就可以得到她的电话号码。
园华霞（かすみ）	去マニアショップ两次后，发生她来采访的事件。之后再去マニアショップ会遇见她并选择"买"，再去商店买下"人形"。之后会发生事件选A可得到她的电话。
荒井纪香（のりか）	荒井兄弟的姐姐，也是隐藏的角色。通信转生后一定确率会出现，一出现就是你的女友了。

《口袋棒球3》



游戏平台：GBA　发售日：2001年3月21日

简述：随着GBA的推出，过去GB上的大量作品也相继把续作搬上新的平台。《口袋棒球3》也不甘示弱，成为了GBA上的第12款日版游戏。机能的提升的确让整个游戏的素质也得到了大幅度的提高。

在练习时可以看到练习的结果、更多的模式、全新的比赛画面等，让人感觉到游戏的一大飞跃。故事方面的恶趣味性也比以前有较大的进步，让人经常因为主人公的表情而捧腹大笑。不过在正篇中，由于主人公要在打工中赚取金钱购买增加技能的零件，而没有正式的练习选项，因此棒球的气氛没有以往那么浓厚。

序章故事介绍

在很久很久以前，有一所名叫极亚久高校的学校。这里的环境不但非常糟糕，还受到不少外界的批评。转校而来的主人公和朋友龟田重建了棒球部，最后以极亚久高校的名义进入甲子园。（初代的剧情）但在他人生最高峰时与一名丑陋的女子结了婚，最后因为无聊的事情而死去。3 年后，好朋友龟田与博士把主人公以机器身躯的形态复活，但此时主人公已经失去了所有的记忆，最后为了能让自己的机器身躯继续生存下去，主人公开始了不断工作的生活。





◎游戏小知识◎◎◎◦◦

玩家由于扮演的是机器人，因此要注意经常补充能量（エネルギー），一旦能量为 0 便立刻 GAME OVER。另外主人公的压力（ストレス）过高时必定要发泄才能解除，但发泄一次需要耗 50% 的能量，幸好每次充电都会把所有能量补满。另外，每一章都有一个数值的要求，要购买零件把自己的能力提升至标准位置才能通过一章，不然也会立刻 GAME OVER。

女友约会条件

ヒナコ	在第一年的 5 月必定会认识。
四路智美	首先要把游戏通关 1 次，接着会发生参拜主人公墓地的事件。当发生了检索主人公资料的事件后，在 2 年 6 月 1 周也会发生和外藤见面的事件。最后和教祖战斗时她会出现，故意输掉就可以了。
寺冈薰	前往大学可见到她。连续在她那里进行 3 次投资（20、50、80 万），接着再次去大学，之后选 A 救助她之后可得到她的电话。
アンヌ	2 年 2 月 4 周发生龟田和她打架的事件，下次在街上和アンヌ发生相遇的事件，接着再次于街上看到兄妹争吵的时候选择 BBC。
叶野ミキ	在街上看见龟田和她在一起。再次在街上看见龟田和她在一起，选择 B。去病院，选“病院の中をうろつく”会和叶野见面。去病院数次后发生与龟田碰面的事件中“あとをつける”→“亀田を追う”。再次前往病院可得到电话。
大宫ゆかり	在公园见到她后发生 5 次去公园的事件。去病院（多次），去病院打听手术费，赚够 300 万前往病院。

《口袋棒球 4》

游戏平台：GBA　发售日：2002 年 3 月 20 日



简述：前作是机器人的故事，这作就是恐怖的鬼怪出没，这两作爆笑的故事设定可谓是《口袋棒球》系列最经典的。而前作因取消了练习系统遭到了玩家的不满后这次终于恢复了此系统。因此本作故事模式中初期的比赛都不需要玩家亲自操作，因此友情Power在本作中发挥很大的作品，甚至直接影响到比赛的胜败。另外，在本作中也恢复了类似《口袋棒球 2》中的番外篇，讲述的是勇者主人公要夺回棒球王国被盗的棒球人偶。此在通关后就可以玩了。





序章故事介绍

主人公与职业是医生的爸爸一起到达了日出岛，久别了过去的大安的高校后，主人公以后将会成为这里的新居民。在船上岸后，主人公不小心滑

倒了，并把身旁的石头堆打翻，但想不到，这个石堆是充满了怨念的镇魂碑。在进入了私立日出高等学校，不寻常的事情开始出现，先是队员一个一个地消失，从鬼婆婆那得知主人公所打翻石碑的死者是一名非常想进入甲子园的学生，除非主人公能带领球队打入甲子园。在迫于无奈之下，主人公只要硬着头皮率领一支惨不忍睹的球队开始了刻苦的训练。

◎游戏小知识◎◎◎◎◦





在故事模式中注意一开始要收集齐 9 名角色，这样才能组合一支队伍进行训练。建议要尽早在村长家让岛冈加入，他的能力非常强，不过要他加入还得要通过一个像《宇宙巡航机》的游戏。另外在游戏中期接管了棒球部的经费后应该要多打工保持经费在一定的数目以上，如果因为没有经费而无法参加比赛的话就会影响所有队员的士气，甚至会立刻 GAME OVER。在番外篇的 RPG 故事中也要注意一开始应该先在城的下方道路练到 5 级以上才向其他路线走，不然很容易就被打死的。

女友约会条件

老师	剧情必须
岛冈希美	去村长的家两次后得到的电话。
神木唯	去镇里多次发生事件得到或者发生了固定的管理经费事件后得到。
花女叶月	去小山家或者幽灵船后随机遇到，第一次见面选择“不喜欢”。发生湖幽灵事件后就可以去“泉”了。去到“泉”力选择不听传闻，最后就会发生传言事件。
高城アキミ	连续去“本土の街”2~3 次就可以发生事件得到电话。

《口袋棒球 5》

游戏平台：GBA　发售日：2003 年 1 月 23 日



简述：虽然在故事上的确要比前几作都要简单，但在系统上本作却非常复杂。因为主人公除了要不停练习提升自己的能力外，还要估计各技术监督和总监督的评价，不然的话很快就被踢出替补队伍。（也就是 GAME OVER）番外篇的故事模式同样是一款 RPG 游戏，这次玩家所扮演的是一名忍者，为了要战略其他的城池，玩家需要不断地锻炼自己和增加强力的同伴参与战斗，在难度上要比前作的 RPG 高。





序章故事介绍

小杉优作原本是一名棒球明星，在一次意外之下与主人公相撞并交换了身体。在百般无奈之下，新的主人公只好继续从新开始走自己的棒球道路，成为像过去自己般的棒球明星。

◎游戏小知识◎◎◎◎◦



故事模式的重点在于每一场比赛的表现和投球练习的成绩，只要这两个方面表现得好定能大幅度增加监督对你的评价。另外，玩家应该多去探访各个技术指导，从中增加对应练习的效率，还有队员间的友情也不要忘记哦。至于忍者 RPG 的玩法与一般的 RPG 无异，多去其他地方发生事件，替村民们解决难题提升自己城池的等级是非常重要的环节。



女友约会条件

绫华	最初可以打电话的时候与她通话并选择“小杉です”。
タマコ	提升变化球コーチ的评价后就有机会碰见她。
日出子	随机发生见面的情节后去凡田的房间发生事件，接着去一次ファミレス后就可以打电话给她。给她打两次电话后再去一次凡田的房间，之后就可以约她了。
惠理	在第一次见面后选择“何の用だ？”，在第二次见面时“电话番号をなくした”就可以了。
安达美	在发生她抱着沉重的货物事件后依次选择“声をかける”→“荷物を持ってあげる”。下次在街上再次碰到她时选择“声をかける”就可以得到她的电话号码。
ミユ	在练习时随机发生她在偷看的情节，选择“声をかける”便可以得到电话。
めぐみ	连续去レストラン3次并选择“きみ”，第4次去时在窗外选择“店の中をのぞく”。接着随机出现两次事件后就会发生她打电话约你吃饭的事件并得到电话号码。

《口袋棒球6》



游戏平台：GBA　发售日：2003年12月4日

简述：最新的一作《口袋棒球》。在本作中，系统和模式的表达手法已经变得相当成熟，甚至让人觉得“《口袋棒球》系列”的制作一直在走向完美，完全没有跌倒过。新作以社会的棒球为主题，数多的同伴和眼花缭乱的能力让人感觉到本作有种玩不完的快感。本作最特别的地方就是番外篇再不是以往的RPG模式，而同样是一个类似《口袋棒球2》的纯故事模式，不过在最后会发生很多动作游戏的战斗和一个像《伍佑卫门》的BOSS战模式，非常经典。

序章故事介绍



一阵闪电的击落，伴随着闪电，在一条黑暗的小巷处出现一个人影。（如果实在想知道此情景可以参照《未来战士》电影）来自未来的主人公为了要在现代中寻找一宗案件的凶手，因此利用时空转移来到自己并不熟悉的地方。为了能在这个时代中生存下去，主人公决定应聘一家工厂做工人，并加入棒球部，一边工作一边调查案件的凶手。

◎游戏小知识◎◎◎◎◎



在故事模式中要让自己继续存活下去就一定要努力工作，把工厂搞好。这样的话在情节中出现的比赛都要尽量胜出才能给工厂增加更多的机会。另外，在幸福岛的番外篇故事中要注意不要让自己的狗（いぬ）值低于0，不然会立刻被枪决。还要注意同伴的友好度也是非常重要的，友好度高的话同伴们会在很多方面给予玩家支持。

女友约会条件

さや	在得知电话指令后就可以得到她的号码。
彩	随机发生了3次饭盒的随机事件后在街上会遇到没带眼睛的彩。在第4次饭盒事件时选择“メガネの事を聞く”→“どっちでもいい”，接着就会发生彩感冒的事件并得到电话号码。
铃音	在街上随机遇到她并选择“肩に手を置く”，之后会随机发生见面的事件选择“俺はいいけど”。在下个休息日就可以在空地上得到她的电话号码了。
诗乃	去神社两次并选择“话しかけない”，接着再进入一次神社也选择“话しかけない”。下次去神社的时候选择“ああいうのもいいよね”，然后去几次神社后便可以得知她的电话号码了。
希美	去“饮み屋”数次直到发生山田的事件选择“隙をついて见る”，接着再去数次饮み屋，在选择了“どこか游びに行こうか？”后就可以得到她的电话号码了。
ヒトミ	去“スナック”加入FANS俱乐部同时得到电话号码。

结束语

棒球游戏至今为止已经有很长的历史，而棒球运动甚至比游戏有更浓厚的文化特色。现在国内的棒球运动仍然需要慢慢地兴起，但要让每个玩家都知道棒球运动的基础知识依然需要很长的时间。如果对这款运动感兴趣的玩家不妨就从“《口袋棒球》系列”开始培养兴趣，说不定哪一天棒球成为中国的一大运动时你会为自己早已知道其规矩而自豪呢！

硬件发烧馆

文：Hongkong
编：雪兔

SP电池使用问题综合谈

最近收到了众多关于SP电池的使用问题，针对读者所提的问题，我们在这里做一下总结，进行一个综合的回答。

1.SP电池买后前三次是否要充足12小时?

关于充电时间，官方既没有充电时间限制的警告，也没有关于充电时间的特别说明。常用的买后前三次充电满12小时的方法，是使用手机时的经验，因为使用至今游戏时间一直正常，就把这个方法介绍给大家了；但和很多朋友、网友交流时，得知他们都是买回SP后充电到充电指示灯灭了就玩的，而电池使用时间也一直正常！个人就去查找N多资料，最终还是在说明书上找到充电指示灯熄灭即充电完成的说明，既然官方有话再加上众多的现实例子，各位刚买机的玩家给SP充电时充到指示灯灭了就可以了。

而各位把电池充了12小时的玩家也不用担心，因为SP充电时有断电保护设定，而且我和不少朋友的SP买后连着三次充了12小时，电池使用至今正常。

2.是否要把SP用到自动关机再充电?

我们以前用GP超霸充电电池玩GBA时，都养成了把机器用到自动关机再充电的习惯，但这个习惯并不适用于SP。SP说明书第33页中提到："电源指示灯出现红色时，请尽速将游戏存档并将电池包充电。"既然说明书都这么写了，我们照办就是。再说，灯红了后随时会自动关机，这时打游戏也是提心吊胆，没来得及存档也就忍了，如果在存档时不幸断电，记录可就没了！

何时该给SP电池充电不必太拘泥，电源指示灯变红时充就行；而临时有事需要把仅用一半电量的电池再充满电也没什么损害。

当然，那种不管SP剩多少电量、没事就把SP插在电源上充电的极端做法同样不可取，SP电池充电次数是有限制的，正常情况下可以充、放电约500次左右，500次后，使用时间将缩短到新品的70%左右，因此多充一次就等于向500这个大限又靠近了一步。

3.到底可不可以边充电边玩?

和GBC以前主机（含GBC）不同，SP充电时玩游戏是通过给电池充电再由电池提供能源的，不受电压不稳的影响；另外SP的电池是官方电池，说明书在37页也说到可以"在充电时同时享受游戏的乐趣"，这就避免了像GBA那样用组装电源边充边玩结果烧了机器的事情发生。官方都说可以了，我们也就没什么怕了，如果说影响，就是充电时间要长于不玩游戏时的充电时间，再就是增加了充、放电次数，向500大限继续靠近（已经到八宝山脚下了，寒）。

4.SP电池使用时间和什么有关?

对于锂电池来说，除了充电次数和充电电量饱和度，电池的寿命、使用时间与温度也有很大关系。充电范围内温度尽量保持在10℃～40℃之间，40℃以上温度会使电池劣化，令游戏时间缩短，因此日常的主要保养时注意不要把SP放在闷热不通风处或长时间曝晒在阳光下；而温度在10℃以下时几乎充不进电，影响充电量的饱和度从而达不到正常的游戏时间，因此，SP也不宜存放在冰箱里（废话！）——同样，在40℃以上或10℃以下玩游戏的时间也比正常温度下要短。

5.从游戏店里买的充电器可靠吗?

SP本身有断电保护设定，因此不用担心过度充电对电池造成损害，但国内市场上的充电器就难说了，既然不知道用了会怎么样，保险点的做法还是用SP充电。而充电那三小时，就忍了吧。

关于SP电池使用的问题就总结到这里，希望能给大家带来帮助。不用去想以前您的SP电池曾遭受过怎样的不幸，只要它还可以用就不晚，按照正确方法让SP陪伴自己玩得更长久。

翻新 GBA、SP 识别法

这个方法在 103 期《游戏机实用技术》上登过了，但考虑到还有些手头资金有限而只买《掌机王》的朋友，就买通掌机王 LIKY，在这里要了两页地方，望各位笑纳。

大家都是看《掌机王》的，什么介绍啊、周边啊就都不提了（实际是空间不足 T_T），只说买机。翻新机是把旧机换个新壳冒充新机器卖，机壳因为成本低导致其做工比新机要粗糙，而且一些部件标牌需要从原机上取下的，而这些从原机上取下的部件标牌正是识破翻新机的重点。买机之前最好先借同学、朋友的机器试一试，体会一下手感，然后我们就一起看看翻新机与新机到底有什么区别？

GBA、SP 翻新机识别通用法

下面先列出 GBA 和 SP 的翻新机共有的特征：

1.从包装盒拿出主机后，仔细看主机背面铭牌边缘是否翘起或凸出、铭牌上是否有磨痕。翻新机的铭牌都是从原机揭下贴到新壳上的，铭牌被磨旧或粘贴质量不好，必是翻新机；



▲检查主机序列号与说明书序列号是否一致，是判断新机还是翻新机的重要标志。

2.看铭牌右上序列号与说明书上的序列号是否一致，如果发现序号不一致以及说明书上序号贴纸边缘翘起或重新粘贴的贴痕，必为翻新机；

3.从不同角度仔细看插卡槽的金属板上是否有很多明显的拔插划痕，翻新机需要从原机上拆下金属板的；但零星的拔插划痕也许是该机有人试过但没买造成。

4.翻新机壳的按键孔内会残留少许未刮净的毛刺，比起原装机按键的感觉略显生涩；同时注意 A、B 键手感是否有差异，A 键因为使用频率远大于 B 键（大多游戏的情节要按 A 键跳过），所以翻新机的 A 键会感到比 B 键略松一些，其中 GBA 更为明显（但 GBA 可以连按键胶皮都更换的）。

SP 翻新机识别法

以下是 SP 专有的翻新机识别方法：

1.看 SP 上机身正面有"Nintendo"字样的标牌的边缘是否有被撬过的痕迹，翻新机的这块标牌也是从原机揭下来的；

2.看电池盖的螺丝是否有被拧过的痕迹，无论是换假电池还是换壳，拧下电池盖螺丝都是必需的过程，即使是用尺寸正好合适的修表的螺丝刀，螺丝的十字中心也能看出些被拧过的痕迹；

3.看电源线接口和通讯线接口内壁是否有灰尘沉积，接口中间端子上的金属片上有没有拔插过的划痕，有的话必是翻新机；

4.如果机壳的边缘不平滑、机壳间接缝宽度不均匀或机壳的电源插孔、连机线插孔处有凹凸不平和毛刺，必是翻新机；



▲平持 SP 的下机身的对比：左为原装机，右为翻新机。



▲平持 SP 的上机身的对比：左为原装机，右为翻新机。

5.把 SP 上机身翻开，看上机身翻开时的弹性是不是与朋友同学的原装机一样弹性好。原装机和翻新机在平持时也能测试出轴的松紧程度从而辨别真伪；

6.同样因为做工成本低，上下机身连接的轴内质量也难以保证，表现在外观上就是上下机身在轴处的缝隙比新机要大，而且有时把上机身翻合几次，轴两旁的堵片还会被挤出一点。

GBA 翻新机识别法

以下是 GBA 专有的翻新机识别方法：

1.仔细看通讯线接口，如果接口内壁有明显的灰尘沉淀、接口中间的端子上金属片有拔插过的划痕，足以证明它是翻新机；

2.打开电池盖，看主板的编号与主机颜色是否对应，如黑色及橙色GBA的主板编号都是03（如“03 1-2”）开头，如果有差错必是翻新机；

3.GBA翻新机壳正面的磨砂的质感比起真正的新机要粗糙。如果是外壳没有换的翻新机只是清洗过，就看其方向键下和前之间的磨砂会被或多或少地被磨掉；

4.仔细看三向螺丝的凹槽边缘是否有被拧过的痕迹。



▲通过电池槽可以看到其主板编号为“03 1-2”。

实在不放心，买个翻新机和二手机也没什么，最起码亏在明处，但如果BOSS不给一定时间（最少三个月）的质量保证，那就算了吧。

最后说说如何最大限度地降低受骗几率，首先是学习些相关的知识，比如本文（LIKY：停！《掌机王》禁止做广告），明白了就不容易被骗了；二是尽量不要邮购，一旦收到个劣品甚至钱汇出后干脆杳无音信，连哭都找不到地方；其三就是多走几家店把价格比较好，然后再去大众口碑好且价格相对便宜的游戏店，当然价格不能低得离谱，如SP卖到600多就不是什么正常现象，各种便宜诱人的套餐也别轻易相信；其四，买机时最少带一个朋友，不然一旦被BOSS、服务员以及那些已和BOSS称哥们的家伙的口水阵包围起来，会进退两难的；其五要控制好情绪保持冷静，切忌头脑一热就把钱轻易送给BOSS；最后一点就是买时要拉得下面子，该检查就检查，该砍价就砍价，购买后一定记得索要购买凭证以防万一。

烧录卡 EFA 测试报告

烧录市场的竞争越来越激烈了，尤其最近的半年，虽然亦有这样那样待成熟之处，但也都有各自的看家本领拉拢不少拥护者。下面所说的就是近期上市的又一款新的烧录卡，外表上乍看与其他卡带无异，但卡带正上方打开一个小小的烧录线插口，烧录时将烧录线直接插在卡带上的插口内，而无需烧卡器和主机，厂商称这种烧录方法不仅方便，也免除侵犯任天堂的Multiboot专利。



不过说实话，看到卡带上方插进一根线，总有点头皮发麻的感觉……个人感觉，呵呵。

手头的卡是256M，按照惯例仍然先对烧录时间和耗电量进行一下测试，毕竟这两点是评判一款烧录卡的重要参数之一，烧录时间如下：4个64M的ROM烧录时间总计3分40秒，其中每烧一个游戏前有5秒的擦写时间；又烧两个256M的ROM，用时3分20秒，其中每烧录一款游戏前，有大致15秒钟的擦写时间。

游戏时间上，我用非常省电的《口袋妖怪 红宝石》，用时9小时22分；又用非常耗电的《超级大战争2》，用时7小时24分。游戏时间上来看还是相当省电的，其省电程度目前来说是在XG-FLASH2 TURBO(以下简称XG2T)、MAGIC之下，EZ2PS等其他烧录卡之上。



这款烧录卡还具有在菜单画面时按B键软复位功能以及真实时钟功能，我在用《口袋妖怪 红宝石》测试使用时间时顺便设定了时间，9小时22分钟内时钟一直走得很准，菜单画面的电子表也与电脑时间一致。

其烧录驱动目前已更新到1.80版，使用1.80版驱动后，EFA也直接支持了《口袋妖怪 火红》的1M FLASH记忆方式。驱动在如下网页下载：http://www.efa.cc/support-c.html。

该款烧录卡以前是在国外发售的，如今转向国内玩家，据厂商说，产品以前在国外使用的是ST芯片，现在最新的都是三菱的，不分国外国内。

但刚诞生的产品难免有些不完善之处，比如不支持中文名称且无法编辑游戏名称，使一些转成GBA格式的文件如新近的GBA MIDI播放器等无法运行，再加上烧录程序界面甚至下载驱动网页都是英文的，更使国内广大玩家缺乏亲切感。

综合以上，我们不难看出，这款烧录卡在使用时间、烧录时间上都非常让人满意，准确的时钟功能无疑也会拉拢一批《口袋妖怪》的FANS，但全英文的烧录界面和下载网页实在给人以诚意不足的感觉，希望今后厂商在继续强化完善EFA功能时，也弄点中国本土的简体中文让玩家们感到一些亲切。

真正的第二代SMS记忆棒——月光宝盒

当GBA SP热销了一年多后，掌机周边市场渐入冬季，但去年末的SMS记忆棒以及后来的各种记忆棒们无疑成为去年年末的热点，现在又有名为“SMS2-月光宝盒”（简称SMS2）的新的GBA记录备份周边发布，下面我们就一起来看看这个周边的庐山真面目。

SMS2是圣嘉开发的正牌SMS记忆棒的后续产品，但外形上看不再是个“棒”，在SMS2最顶端有数据指示灯，在有数据读写的时候，该指示灯就会发出耀眼光芒；正面左上角还有个黑色小按钮是复位键，无论你在玩合卡中哪个游戏，只要在游戏中按下复位键，就会进入像开机时那样的启动画面，出现“GAME BOY”字样时按下SELECT+START，稍等片刻就进入全中文的SMS管理界面了，这时如果备份存档，备份的就是被复位游戏的最新存档。



SMS2的界面和操作指令全部为简体中文显示，厂商也因此给给这款产品起了“月光宝盒”这个中文名字，意思是该周边可以使GBA游戏如“时光倒流”般回到从前备份的记忆点上从头开始，星爷的影响果然够大！

SMS管理界面有一项文件编辑选项，是用来对保存的存档文件进行修改用的，找到游戏的金手指码和地址后，就可以在SMS界面进入“文件编辑”选项，在里面按照说明书上搜索到地址后，再按照金手指码修改就可以了。



下面该说SMS2的缺点了：

把SMS2记忆棒插上SP后，就把电源线插孔挡住了，而且插着SMS2的时候比不插时耗电，把SMS2插在机器上玩游戏时，数据指示灯经常长时间的亮着，表明其一直在读取卡带的数据，也因此增大了耗电量，但厂商说玩游戏时可以随时把SMS2拔下插上，因此各位多动几下手拔插的话，耗电这点倒也可以无视。不过那个数据指示灯也实在是过于耀眼了，尤其是黑暗的地方，很刺眼的。另外，进入SMS界面的时间和增加存档文件的时间都很长，分别为15秒和25秒。而厂商这次为了防止被翻版，对于SMS2采用了加密技术，这样虽然使翻版几率降低，但也使这款新的SMS2不能与以



前包括正品 SMS 记忆棒的所有记忆棒进行记忆互拷。

最后说复位功能的兼容情况，测试结果是 SMS2 的复位并不是100%兼容的所有的卡带和主机，先说卡带，EZFA 按下复位键后按 SELECT+START 后无法进入烧录界面；EWIN 的《口袋妖怪 火红·叶绿》把自卡备份在“月光宝盒”里的记录读取出时，会读取不出记录；而新的烧录卡 EFA 在用 1.80 版最新驱动烧录的《口袋妖怪 火红·叶绿》是直接支持 1M FLASH 记忆方式的，但一旦使用了“月光宝盒”的复位键再次启动游戏，会发现 ROM 已经不支持 1M FLASH 记忆方式了。而对于主机同样出现了不支持的现象，比如编辑部的那台SP就经常不支持按键复位(并不是总不支持，偶尔会支持一两次)。因此当“SMS2-月光宝盒”让各位动心时，购买付款前最好亲自试试自己的卡带和主机是否支持其复位功能。

总的感觉，这款周边是近期非常实用的周边，虽然有一些不足但还是瑕不掩瑜，值得与否看各位是否需要了。

第一批上市的 SMS2 的容量为 4M 和 8M，价格分别为 68 元和 88 元，但第一批包装有点问题，就是说明书放在了盒子的底下，不把盒子翻底朝天很难找到，各位注意找，关于使用方法说明书说得非常详细，我就不再赘述了。

最后提醒一下和我一样喜欢 YY 的各位，不要以为任意复位就实现了像模拟器那样的即时存档，无论在哪里断开存档，进入游戏都要从游戏片头开始进入，然后读取你上一个记忆开始游戏。希望 SMS 能够再接再励在第三代产品中实现真正的即时存档功能。

SP 扩音器实测报告



▲将扩音器折叠起来和 SP 的合影，帅吧？

SP扩音器以前不是介绍过吗？以前介绍的是那种相当简陋的喇叭，这个看起来可是很强的，两个扩音器折叠起来，和SP整体搭配有种装甲车般的粗犷，如果扩音器与主机颜色相同，看起来更有浑然一体的美感。扩音器机身有根线连接SP的电源插孔用来获得 SP 的声音信息，充电器自备电池，根本不用什么诸如从主机偷电等“猥琐”的方法，就用两节 7 号电池，光明正大地响着。扩音器上有个和SP上一模一样的电源插孔，但不要以为这样就可以一边插着电源玩游戏一边用扩音器了，因为那个插孔是给扩音器自己供电的，就是说只要接上 220V（或 110V 转成 220V）的 SP 电源，即使不放 7 号电池，这个扩音器照样可以哇哇大叫。

下面说缺点，这个扩音器是用四个固定爪抠在上机身两侧的四个凹槽内得以固定在 SP 上的，玩时感觉 SP 上机身重量大增，总觉得 SP 上机身有被坠掉的危险；而且四个固定爪固定得过紧，想用手往下拿，即使是咬牙



▲看起来扩音器与 SP 简直是一体的！

切齿也未必拿下来，几乎每次取下都需要螺丝刀撬，汗……

该周边最大的缺点，就是扩音效果了，这作为最大的卖点来说无疑是非常失败之笔。音量确实增大得非常大，但把SP的音量开过一半时，就会出现明显的爆音，开到最大时除了噪音几乎听不到别的了。笔者一时手痒把扩音器拆开，才发现实现扩音的不过是四个极简单的、记忆电池般大小的小喇叭，难怪……

这又是一款看起来吸引人、用起来不理想的周边，要价却高达45元左右。值不值各位心里恐怕已经有了谱，而得罪商家和厂商的话我就不说了。



▲传说中的买一送一，买个扩音器，送个SP。

有的扩音器包装里会带上一个非常小巧的SP钥匙链，个人倒觉得这个SP钥匙链是整款周边中最靓的亮点。

硬件短消息大杂烩

下面是我自己搜罗的有关掌机硬件的一些短消息，以下提到的硬件都没经过测试，所以不做任何推荐和评价，各位就当看热闹吧！



标榜个性与叛逆——部落限定版SP



SP在欧洲大卖热卖，欧洲任天堂也春风得意，4月19日，欧洲任天堂官方网站宣布将推出新的部落限定版GBA SP。部落限定版SP预定6月18日在欧洲地区限时限量发售，机身的内外（折合后上机身正面和翻开上机身后的按键面）都有非常漂亮的刺青图案，图案的设定创意来自于远古神秘的波利尼西亚文化和印地安文化。



欧洲任天堂市场经理Tim Freystedt和著名的刺青艺术家Mister Cartoon对这个新款SP限量主机的市场前景非常看好。部落限定版SP的预售价在129～139欧元，折合人民币在1170左右。

时尚魅力 时装业参与SP及周边开发

SP的造型够酷够帅，因此很容易和时尚、流行一类炫目的词语联系起来。今年年初，澳大利亚著名的服装品牌Rip Curl也宣布和任天堂合作，推出具有Rip Curl冲浪标志的“Rip Curl限定版GBA SP”，而任天堂也成为了“2004年Rip Curl世界职业冲浪比赛”的赞助商。



无独有偶，去年秋欧洲任天堂也宣布和英国的著名时装品牌Mulberry公司合作，在英国推出由Mulberry公司制作的GBA SP皮套，该款皮套作为“伦敦流行时尚周”活动的企划而推出，从图片上看与之前推出的GBA SP皮套以及国内玩家常见SP包的差别很大，是不是很酷？价格价格49英镑，折合人民币将近640元啊。



▲颇具欧洲时尚风格的SP皮套



▲Mulberry品牌的代理模特，很帅气的欧洲MM。

《火影忍者2》初回限定特典GBA包

根据著名动画改编的GBA游戏《火影忍者NARUTO 最强忍者大结集2》（好长！下面就简称《火影2》吧）于4月29日在日本本土发售，为奖励首次发卖购入的玩家，TOMY也将主角



▲巴蛇吞象只是传说，蛤蟆吞GBA已成现实。

旋涡鸣人的那个蛤蟆状钱包做为初回限定特典与游戏同捆发售，图片中那个蛤蟆的表情好像很无辜哦，整吞个GBA还不满足，难道要连SP也一同吞掉？

前卫的、有趣的周边就说这些，下面我们去看两个来自于东瀛的“火星消息”。

用GBA到处看漫画，爽！

日本那个曾经利用特殊的SmartMedia记忆卡转接方式使GBA可以看影片的AM3公司，宣布了与给PDA、手机开发图片浏览软件的Celsys公司合作的消息，要将图片浏览软件应用到GBA上，使玩家可以用GBA随时随地看漫画，并推出《Advance Comic》漫画系列……

怎么，没兴趣？也难怪，各位烧录玩友想必都拿GBA看了N多部漫画了，再说国外正规公司开发，又难免有注册付费会员一类的事情……

用SP随时玩FC游戏，强！

老生常叹“人心不古”，但当今游戏玩家中的人心却非常之“古”，不说国内一些跳蚤市场上卖学习机的摊子老板看摊时打《魂斗罗》的认真投入，就说原封不动复刻FC游戏的《Famicom Mini》与红白机造型限定版SP的热销，总让人产生时间倒流的错觉。



▲为什么SP看起来像在坐马桶(-_-b)？

日本著名的周边厂商GameTech公司更直接，干脆推出了在SP上直接插FC卡的外设周边アドファミ，图片上看该周边与红白限定版的SP放在一起相当漂亮，从官方网站上得到的资料，该周边厚度为32毫米，除去电池后的重量为147克，不知道手小的MM和小孩能否拿得住。这个周边如果用到GBA上应该也可以，不过感觉会别扭些。

话题又转回来了，用GBA玩FC游戏对于国内烧录玩家也早是火星新闻了，何止FC，连GG、GB、SFC都在GBA上玩得转。

烧录卡价格的平民化加上众多网络强人们的无私奉献，国内众多的烧录玩家用GBA浏览图片、读电子书、看动画、模拟其他机种等早就不感觉新鲜了。

说多了，下面各位收拾收拾心情，我们一起去国内硬件市场转一转，看有没有什么热闹可瞧。

小巧的SP视频、音频转换器



▲图片上看显示效果不错。

关于电视接收周边我们也介绍了一些，但价格、体积以及显示效果都不尽人意，不过掌机周边市场这块混乱之地是盛产英雄的，gbamovie.com网站继电影卡后又开发出了新的视频、音频转换器。

这款转换器是给GBA SP增加了AV输入(视频、左声道、右声道)的外设，外形上是众多视频接收器中最小巧轻便的了。从官方网站图片上看，显示效果还不错。

不过以GBA SP屏幕的分辨率和小喇叭以及AV输入的效果到底会如何？实际播放起来也许就未必有想象的好了。但YY一下，把NGC、Xbox、PS2接到GBA SP的小屏幕上玩或用GBA SP接上DVD来看《指环王3》、《黑客帝国3》，会有什么感觉呢？这么新鲜的东西想想还是挺吊人胃口的。

指定的销售商的建议零售价都是158元，在游戏店买会贵一些。

XG-FLASH2 TURBO 512M烧录卡发卖，烧录线变身计划始动

XG2T的512M烧录卡在3月中旬面向全国发售了，网上报价798元。XG2T 512M套装除了卡带容量增大，另一显著变化的就是烧录线上将GBA通信端插头独立出来，再也不用担心烧录时GBA通信端插头被坠掉了，同时线上还增加了GBA电源插头和SP电源插头。来自厂商的消息，第三代烧录线已经开发完成，而第二代可烧录线也即将和256M烧录卡进行配套销售，全套(256M卡+水晶精面+



第二代烧录线）预计售价480元。有兴趣的玩家多多留意XG2的官方网站的消息http://218.16.125.66/indexc2.php。



MAGIC新包装上市，2.21新驱动简体中文化

5月1日，MAGIC的256M新包装也上市了，新包装显著变化也是烧录线上的GBA通信端插头独立开来，烧录时同样不用再去担心GBA通信端插头被坠掉了，两大烧录卡都针对原来的烧录线做了不同的修正，玩家们自然是受益。在赠品方面，正式版的GBA WLAKMAN取消了，需要的话在MAGIC官方网站可以以10元的优惠价（原价20元）注册，而新包装赠送的是一个耳机转接线和一根非常漂亮的挂绳耳机。

除了在硬件上做了变动，4月初放出的2.21版驱动也支持了简体中文界面，给人以很亲切的感觉，而价格仍然是每套（含赠品）498元。

MAGIC的最新驱动在他们的产品论坛里，需要的可以去下载，网址如下：http://www.gbacard.net/bbs/list.asp?boardid=4&page=1

EZ新版驱动增加新功能，SMS成烧录市场之大势？

EZ最新烧录驱动EZClient 3.03在4月1日（这个日子……-_-b）在官方网站放出了，除了修正BUG、增加游戏名、金手指等平常的改进，还增加了SMS功能（即存档备份功能）。和GBA LINK ZIP（简称ZIP卡）一样，这次EZ也是靠软件增加的SMS功能，所以肯定不如靠硬件实现SMS功能的MAGIC、XG2 TURBO LINK（简称XG2T）那样“永不丢失”，因为备份的SMS文件也是靠电池记忆——当然靠软件实现的SMS功能操作起来也不会像二者那么麻烦，何况对于天天打游戏的玩家们来说，想把充电电池的电放光也不那么容易。

在使用前需要先到SMS功能页面格式化卡带才可以，当然别忘了往电脑里备份存档。相比于具有压缩功能的ZIP卡，EZ的SMS功能占有的空间要大得多，达到了2M，希望以后能小点……

笔者对于记忆棒以及具有XG2T、MAGIC、ZIP卡的SMS功能都曾经用过，但总会犯一个错误，就是时间一久就忘了备份的记录是从哪开始的了，还经常不小心还给覆盖掉了……有时想，还是备份到电脑里才是长久之计呀（某编：天哪！我居然把电脑里的保存的GBA记录给误删了）。

EDIY再接再厉，新版驱动支持《口袋妖怪 火红·叶绿》存档

当被众玩家朝思暮想的《口袋妖怪 火红·叶绿》终于降临人间时，其特殊的1M FLASH记忆方式让不少烧录玩家差点绝望，但EZ、XG2、MAGIC都很快针对《口袋妖怪 火红·叶绿》的存档作出了反应，现在，GBA LINK ZIP的新版驱动4.10也直接支持《口袋妖怪 火红·叶绿》的存档了。



▲小小的口袋妖怪实在是很强啊。

想想当年《口袋妖怪》救了GB、救了任天堂，点点其每作神话般的销量，再看现在众多烧录厂商对仅对应《口袋妖怪》的真实时钟系统、1M FLASH记忆方式而做的一次次大手笔的变革，不禁慨叹，《口袋妖怪》实在是个了不起的怪物啊！

争取双赢、多赢，追求利益最大化的竞合模式（互相竞争又彼此合作）是近年提出的重要商业理念，EZ和EDIY放出的新版烧录驱动都借鉴了对方的优点，在竞争中无意间彼此达成了一次默契的合作，使双方用户双双受益，作为消费者，真希望这样的良好局面能够在烧录市场上越来越多并长久保持下去。



◀ 体现在游戏中的竞争与合作。

雪兔按：印象中的QBOY是一款集ROM下载与信息查询功能于一体的ROM管理平台，binbin30玩友对此软件的使用颇有心得，他的这篇测试报告中，不仅将QBOY的软件功能介绍给大家，还把QBOY不久前推出的烧录卡进行了全面的测评，通过测试结果，各位也将对这款烧录市场的新秀有了一个比较明确的了解。

QBOY烧录系统评测报告

在前段时间，网上就流传了一个叫做QBOY的软件，该软件被称之为新世代的游戏平台(自称)。这个交互平台里面集成了各式各样成千上百的游戏，只要你喜欢的都可以直接点击下载下来，所以这个软件的使用者非常多。后来听说QBOY也会推出自己的烧录系统，这个让大家都很期待到底是什么样子的产品呢？我现在就给大家揭开谜底。



▲QBOY烧录系统，烧录器的外观就是一个GBA的外形。

因为朋友的关系，我很早就拿到了QBOY烧录系统的样品进行测试，下面就是QBOY烧录系统的包装，上面那个绿色的卡带就是配套的256M卡带。

看到这个造型，可能大家都觉得很奇怪，这样的造型有什么用处呢？答案就是，这个GBA的外形其实就是可以当做一个PC的手柄来使用。使用这个GBA手柄形的烧录器来玩模拟器应该很有GBA的手感吧？（笑）

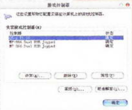
1.QBOY烧录软件篇

QBOY烧录系统随产品内附送一张微型的8厘米驱动软件光盘，大家在使用烧录系统前请先把软件光盘放入光驱安装QBOY烧录系统软件，放入光驱后，安装软件会自动运行。



▲QBOY烧录系统软件安装界面-简单明了。

在点击“安装QBOY软件跟驱动”图标后，软件自动就会安装完成，这个时候你就可以把USB连接线插入电脑的USB接口和QBOY烧录器连接好，之后你会发现一个输入设备的硬件，



▲操作系统里发现的QBOY-V1.00手柄控制器。

这就是QBOY烧录系统的一个重要用途——PC手柄控制器，大家可以在这个手柄控制器的属性里测试这个QBOY手柄是否按键都能正常使用。

硬件部分安装完后打开烧录器的开关，当指示灯呈现绿色状态就表示正常了。大家可以看看烧录系统的软件界面是什么样子的。



▲QBOY软件界面。

这个烧录系统软件可以分为8大版块，由“影片下载”、“游戏下载”、“汉化游戏”、“我的珍藏”、“问题解答”、“讨论区”、“导入”和“设定”组成。每个板块的功能都很好理解，如“影片下载”就是下载GBA专用短片的；“游戏下载”就是下载游戏ROM，在此版块中，系统提供了多种查找游戏ROM的方法，可以按类型分类查找，可以按游戏编号查找，也可以按游戏名字或游戏容量查找，这样详细的分类方式可以让刚接触GBA的玩家能够很好地找到自己所需要的游戏，非常方便，这点值得称赞；“我的珍藏”的作用是用来察看自己下载的游戏文件和用模拟器软件测试运行那些游戏文件以及烧录卡带，选择游戏后点击“开始游戏”就可以用模拟器运行游戏，并且手柄的每个功能键都自动对应模拟器，使用非常方便，而点击“烧录游戏”就是开始烧录游戏了；“问题解答”就是解答



▲“我的珍藏”板块界面。



▲模拟器运行《光明力量》界面。

问题的地方，新购买这个系统的朋友可以详细看看，GBA模拟器的使用相关问题在这里也能找到答案；"讨论区"是进入QBOY论坛进行交流的版块，你有什么问题可以直接在上面询问。"导入"是可以选择自己本地游戏ROM的路径，你自己如果有游戏ROM就不需要再下载才能烧录了；"设定"这里可以设置系统模拟器图形显示使用的显示方式、模拟器显示屏幕的大小、键盘的按键位置、声音的关闭及跳帧的选择等。

软件方面就是这样的，跟QBOY自己介绍的一样简单明了方便——这就是QBOY软件给我的感觉。



▲设定界面。

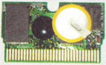
2.QBOY 硬件篇

QBOY的硬件卡带外壳的贴纸看起来不是很精美，希望能够改进一下。卡带外壳的工艺也不能够跟EZ的外壳相比，稍微粗糙一些。大家请看右图

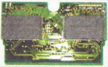


▲QBOY烧录系统-256M烧录卡。

也许大家可能更关心的是烧录卡内部硬件工艺问题吧？那我给大家看看QBOY的内部PCB图片。



▲PCB正面。



▲PCB背面。

卡带的PCB是绿色的，给人的感觉设计还是不错的，使用4层PCB，焊接工艺也可以。大家通过图片就可以看出，QBOY的烧录卡使用的是4片三菱的单片64M的FLASH（闪存）芯片。也许很多朋友觉得奇怪，为什么不用2片128M的而使用4片64M的芯片？这是因为最近市场的大容量闪存芯片的价格居高不下，只能使用小容量的多片组合了，其实只要PCB设计合理，多使用几片芯片也是未尝不可的。中间那个黑色的圆型就是烧录卡的ASIC控制芯片，使用定制的ASIC芯片的好处就是可以节省耗电量，缺点就是发现错误不容易更改，而CPLD的控制芯片就比较好修改。电池部分我仔细看了一下，认为这个电池不是充电电池，是型号为2016的普通3V电压的电池。但是其PCB的电路上是设计有充电电路的，也就是说使用普通的电池但是有充电电路存档，可以以起到延长电池使用时间的效果。但个人还是建议能够换成充电电池，这样就不必担心电池没电让存档丢失了。卡带的SRAM芯片选用的是4M的三星芯片，这样大容量的SRAM不用担心存档不够了，各位可以放心运行各种游戏。

3.QBOY 烧录系统测试篇

现在开始正式测试QBOY烧录系统的详细功能。烧录平台介绍：电脑CPU：AMD XP 3200+；系统 WINDOWS XP；宽带设备：ADSL 1M速度（这个是用来测试下载ROM速度必备的条件）；测试使用的SP游戏机：一台《我们的太阳》限定版SP和一台美版限定版SP，《我们的太阳》限定版SP是用来测试连续运行时间的，美版限定版SP是用来测试游戏存档方面。测试的游戏ROM就是常用的：《口袋妖怪 红宝石》、《最终幻想战略版》（中文版）、《星之卡比镜之大迷宫》和《SD高达》，这些都是比较具有代表性的游戏。可以测试1M FLASH、FLASH 512、SRAM、EEPV124的存档格式是否完美兼容，这也是考验烧录卡存档支持方式的最好办法。游戏ROM除了中文版《FFTA》外都是经过offlinelist0.7f管理软件验证过的正确ROM。我在导入ROM时候发现，QBOY软件只能导入后缀是*.gba的文件。这样的方式很麻烦，必须把ROM解压后才能导入，希望开发组能在下一个版本软件中解决这个问题，最好能支持ZIP文件的直接导入。

测试《口袋妖怪 红宝石》时候发现，经过管理软件验证的ROM，烧录游戏后出现白屏。也就是说烧录卡本身不支持1M FLASH存档方式。而且烧录软件本身也不会对ROM进行打补丁操作；我选择游戏编号0760后，竟然QBOY系统发生错误，不允许下载，只能下载中文版本《口袋妖怪 红宝石》测试，测试中发现通过QBOY平台系统下载的《口袋妖怪 红宝石》中文版烧录到卡带里运行，竟然也是不能存档——发生这个问题就严重多了，我们知道汉化游戏的ROM都是打过存档补丁的，但是这个QBOY的烧录卡竟然不支持，真是可惜！希望这只是目前初期烧录软件版本的问题；测试

《SD高达》后，也是存档失败；《最终幻想战略版》（中文版）存档可以正常支持；《星之卡比 镜之大迷宫》存档也能正确支持。看来就是1M FLASH和EEPV124存档模式不支持，希望QBOY软件的升级能够支持这两种格式。

测试卡带中还发现一个问题，就是该烧录卡不支持合卡，烧录一个新的游戏后就会覆盖前面的游戏，这样的设计造成卡带的实际空间利用率非常低，使SRAM芯片的4M大容量没能够被合理地利用，在256M的游戏还是不多的时候，每次只能烧录一个游戏玩，非常的不方便；；还发现一个关于存档保存和更新的问题，我在烧录软件里看不到任何更新存档或者备份游戏存档的说明，也就是说目前的软件版本没有更新存档和备份功能，我希望是目前烧录软件还不完善造成的，期待新版的烧录软件能够支持存档的备份与更新。

烧录器虽然使用了USB接口，但是烧录的速度不能让人满意。（请看表格）

测试烧录游戏	存档是否支持	存档类型	下载时间	烧录时间
口袋妖怪火红	不支持	1M FLASH	导入游戏	3分28秒
最终幻想战略版（中文版）	存档正常	FLASH 512	导入游戏	未测试
SD高达	存档失败	EEPV124	导入游戏	4分7秒
备注	网络情况不同下载速度也不同			

下面测试卡带连续运行时间，用《我们的太阳》限定版SP，SP音量最大，屏幕前光打开，测试游戏是《星之卡比 镜之大迷宫》，9小时25分后亮红灯，10小时30分后SP自动关闭。

4.QBOY烧录系统总结

优点：

①使用QBOY平台下载ROM，方便需要烧录游戏的玩家找到想要的ROM。

②烧录器本身可以当作PC的游戏手柄使用

③使用USB接口，即插即用比较方便。

④本身QBOY软件集成GBA模拟器，帮便在电脑上测试ROM。

⑤手柄功能按键自动对应GBA模拟器，不需要设置。

⑥ROM下载速度很快。

⑦卡带连续运行时间很长。

缺点：

①没有合卡功能。

②没有使用充电电池。

③不支持1M FLASH和EEPV124的记忆方式，希望软件能够修正。

④烧录速度比较慢。

⑤目前QBOY烧录软件没有备份、更新存档功能。

QBOY烧录系统比较适合一些不需要了解太多烧录卡功能的玩家购买，简单的说就是适合那些希望能够提供下载、烧录、模拟运行一条龙服务的玩家。如果你是考虑功能较多的玩家，QBOY可能并不适合你，因为目前这个QBOY烧录系统包含256M卡带的零售价格是410元，而这个价格与其他的烧录卡没有太明显的优势。该产品是由伊博亚科技有限公司制造，产品提供一年的保修。

6.QBOY烧录卡意外的测试篇

经过上面的测试后发现QBOY烧录系统的烧录卡是不支持合卡的，那火线烧录器能否正常支持这个卡带？带着这个疑问，我用万用表测试了4个三菱64M芯片的WE功能11脚，发现闪存芯片的WE脚是直接跟卡带金手指部分的WE第3脚相通，这个结果表示火线烧录器应该可以对该烧录卡带实现直接支持，我马上打开火线烧录软件最新的2.2版本测试识别卡。



▲火线烧录QBOY卡带测试－添加145M容量的中文烈火之剑。



▲火线软件容量选择设。

卡带容量被自动检测的容量为128M的卡带，我估计是错误判断，手动选择三菱128M+128M模式后烧录《烈火之剑》中文版145M的ROM，烧录成功了。这个意外的结果让我比较惊讶！后面我自己特别制作的Photo文件容量是24M的，烧录也正常完成了。测试结果说明火线对众多D卡改的烧录卡的支持是非常好的，而且支持256M的容量。卡带在GBA LINK上面只能使用128M，因为GBA LINK不支持128M以上的D改卡容量。

QBOY的烧录系统测试完毕了，大家如果还有什么疑问可以去烧录地带www.gbaflash.com的无国界烧录论坛发帖子询问我，我会给大家一个满意的答案。

文：任天堂世界·NW旅团　S.U.M.S　编：SOUL

光明力量　暗龙复活　GBA
Shining Force: Resurrection of the Dark Dragon
◆SEGA◆S·RPG◆2004年4月30日　◆欧版
◆1人　◆自带记忆功能◆128M◆24.99英镑
◆美版由ATLUS于2004年6月发售，日版由SEGA于8月5日发售



操作指南

1.基本菜单说明

非战斗状态下按Start或L可以调出：

①STATS（状态）

●观看队员的总体状态，按L、R可快速翻页，按左右可显示其他数据。

●按A键观看具体队员的能力值状态，按左右切换观看装备，携带物品和成长率，上下为人物切换。

●顶栏显示人物的职业与名字。

基本数值

LV：级数，代表人物的成长度

HP：生命值，战斗中生命值减为0则强制退出战斗

MP：魔法值，使用魔法后消耗



EXP：经验值，与敌人战斗可取得，累积到100升一级

能力数值

ATTACK：攻击力

DEFENC：防御力

AGILITY：速度，速度高者在战斗中先行动

MOVEMENT：移动力，在战场上一回合移动的格数

MAG RES：魔法抵抗力，决定魔法伤害的大小

其他数据

SPELLS：拥有的魔法

EQUIPPED：装备

ITEMS：携带的物品

GROWTH CHART：成长率，决定个人升级时所加数值的多少

②ITAM/EQUIP（物品）

●可进行物品的检阅与装备操作。

●按A键进入个人物品管理栏。左方为装备栏，右方为物品栏，图标选中的物品可显示其作用。

●装备栏中按空白方格可从物品栏或物品箱中增添、变换装备。若装备栏已满，需要先卸下装备。

对某物品按A键是物品操作：

USE：使用物品

GIVE：把物品交给另外的队员

REMOVE：卸下装备，或把物品放入物品箱

DROP：丢弃装备

③CARD（卡片）



检阅卡片的作用。

④CONFIG（设置）

对游戏的文字显示速度、音乐和音效的相对音量以及窗口颜色进行个人风格设置。

2.城镇内各建筑说明

HQ（军营）

为同伴们休息的地方，可以和同伴交谈了解他们的故事。与军师交谈有以下操作：



①STATS（状态）

②FORMATION（出场阵容）：由于一场战斗只能派12名同伴出战，这里可调整上场同伴的名单。

③BANK（银行）：可以把资金存进去，否则战败就会损失一半的资金。

④ADVICE（建议）：军师可以告诉你下一场战斗的注意事项。

CHURCH（教堂）

与牧师交谈有以下操作：

①RECORD（记录）：记录当前游戏进度，记录完毕后会询问你是否继续游戏。

②REVIVE（复生）：战场上HP为0的同伴可在这里复活。

③CURE（治疗）：强制解除诅咒武器。

④PROMOTE（转职）：当人物高于10级时可转职，转职后角色的能力数值会下降一些，但转职之后角色成长率是原来的两倍以上。对于重点培养人物，建议等到20级后再转职。

WEAPON & ITEM SHOP（武器与物品店）：

可以买卖物品和装备，修理损坏的装备等。

①BUY（购买）：花费金钱购买物品

②REPAIR（修理）：修理损坏的装备

③DEALS（挖掘）：战场上击败某些敌人会掉宝，可以在这里花钱购得，不过到店里询问一下，可能会有意外收获

④SELL（出售）：折价出售物品装备

3.战斗解说

战前准备

每场战斗开始前会先显示胜利条件与奖励条件。奖励条件一般是在规定的回合数内完成本关就可取得。

接着可出现以下操作

①START BATTLE：开始战斗

②FORMATION：调整上场同伴的名单

③MAP：地图

④CLEAR CONDITIONS：胜利条件与奖励条件

⑤RETREAT：撤退回教堂。注意有的关卡不能撤退

战斗操作

战斗采取半回合制形式，敌我人物都有速度的数值，按速度高低行动。轮到一个人物行动时，图标会自动移到该人物处。到我方人物行动时，按A键开始该人物的行动，按B键取消行动。行动时显示的闪烁区域为可移动区，可移动区范围决定于人物的职业、移动力和地形。移到理想位置后按A键决定行动目的：

①ATTACK：物理攻击

②ITAM/EQUIP：使用或装备物品

③SPELL：使用魔法

④DEFENCE：待机

到我方人物行动时，按B键可暂时取消行动，可观看敌我其他人物的情报。用图标框住人物后按R键可显示其行动范围，再按R键1次观看详细资料。注意敌方人物的详细资料只有在攻击他或同一职业的敌人一次后才能观看。

4.卡片系统

卡片系统为新增加的系统，卡片只能在战斗中使用。在游戏中，当Mawlock加入队伍之后就可以使用卡片了，玩家需要多多搜集各地隐藏的卡片，不要放过每一个书架和盆盆罐罐什么的。Mawlock不能装备任何物品，代替装备的就是卡片，一次上场只能携带4张卡。每张卡片都有其不同的作用，而每张卡在战场上只能使用一次。

战斗时卡片可分[COPY]、[EFFECT]、[MOVE]和[IMITATE]四种用法：

①COPY：可复制卡片人物的技能。

②MOVE：卡片所画的人物必须在场，使用该卡片可以让在场的人物再行动一次。注意敌人卡片无此功能。

③EFFECT：需消耗魔法值，不同的卡可产生不同的效果。

④IMITATE：可以复制卡片上的人物并让其上场，不过该人物HP减半。敌人卡片无此功能。

5.新增人物

这次复刻版增加了3名原创人物。



NARSHA：Runefaust王国的公主，由于父王受到Darksol的控制而逃出皇宫，之后与光明力量汇合。

MAWLOCK：会操纵卡片的神秘人物，协助NARSHA公主出逃。

ZUIKA：古代杀手，由于公主的出现而被唤醒，协助NARSHA公主一同作战。

完全攻略

第一章：Runefaust Invasion

这天，主角与师傅 Varios 象往常一样切磋武艺。自从主角遗失了记忆后，就被 Guardiana 王国的牧师收养。已经过了整整一年了，主角的武艺天赋在 Varios 的教导下逐渐显示出来。刚进入教堂，遇到好友Lowe。返回找师傅，作为王国骑士团团长的Varios 刚要邀请主角加入骑士团，突然一名士兵赶来报告。Varios 匆匆离开，看来是宫殿那边出事了。在到宫殿前，教堂的牧师提醒主角要注意记录。赶到宫殿，国王请求主角去保护封印众神的遗产的地方——古代神殿。听取了旁边三位重臣的意见后，国王要主角到HQ 纠集同伴。HQ 在宫殿门的西面，有5名同伴加入，分别是骑士 Ken、弓手 Hans、魔法师 Tao、战士 Luke 和治疗师Lowe。在这里与他们对话（两次以上）可以取得 Ken、Hans、Luke 和 Lowe 的卡片。回城堡向国王汇报，得到 100 个金币，可以在城里购买一些草药(Herb)。

整顿完毕后即可从南面的城门出发。马车颠簸着前进，突然主角发现自己身在一个洞穴内，一个名为 Mawlock的奇怪的人请求他注意收集世界各地的卡片后就离去。待主角清醒过来，马车已经到达古代神殿门前了。在遗迹前发现了 Runefaust 的军队和一批怪物，由于他们对遗迹肆意搜索，遗迹突然开始崩塌，战斗开始！

战役 1-1

胜利条件：击败 Rune Knight
奖励条件：8 回合内完成，可得 250 枚金币
敌方情况：Goblin × 5，Dark Dwarf × 2，BOSS——Rune Knight
获得卡片：Rune Knight（主角击杀 Rune Knight 取得）
攻关要点：第一回合，敌方的三只 Goblin 会移动到中央布防而不会主动攻击，另外四个敌人在后排待机。魔法师、治疗师和弓手的防御较弱，应在后排作远程攻击和回复同伴体力，战士的攻防较高，可作为前锋。敌方的 Dark Dwarf 攻击力较高，若进入其攻击范围后会主动出击，要小心提防。BOSS 各方面的能力都相对较高，集中三个同伴一次将其击杀。由于战场不大，8 回合内不难通过。

打败 Rune Knight 后，他死前狂笑说 Runefaust 的军队已经攻进了 Guardiana！于是主角一行立刻返回城堡，在回城途中遭遇 Runefaust 的军队。由于救援要紧，而回城的近路因为崩塌而堵住不能通过。于是军师提议不要与敌人纠缠，直接从北方绕道回城。

战役 1-2

胜利条件：击败所有敌人 / 主角回到城堡
奖励条件：12 回合内完成，可获得 Dwarfbuster
敌方情况：Goblin × 6，Dark Dwarf × 3，Rune Knight × 2
获得卡片：无
攻关要点：本关地图相对开阔，一开始往北方的山路会耗费不少时间，尽量争取在 5 回合内通过。骑士由于受地形限制很难前进，基本不能发挥作用，因此把进攻重点放在主角和战士身上。主角和战士尽量往前冲，敌人留给后方的弓手和魔法师消灭。在最后的桥处注意不要让 Dark Dwarf 堵住桥口，主角进入城堡即可。如果顺利到达城堡大概要 9、10 回合，第九回合时上方的两只骑士会走下来，可以选择是否全灭之。

战斗结束后先去古代之门的小屋，可以收得拳师 Gong（也是一位回复系角色，第一次战斗中撤出也可以在这里收到他）。从小屋内的女孩处可得到Gong的卡。小屋旁边还有一只小鼹鼠，不过暂时无法收得。回到 Guardiana城堡，眼前是一片颓墙败瓦的景象。主角担心国王的安危而直奔宫殿，在国王座前看到一名身穿银色盔甲的人——Runefaust 军队的首领Kane。他正要挟 Varios交出封印古代之门的钥匙，Varios拒绝承认钥匙的存在，于是Kane释放出暗黑剑的能量，把 Varios 烧死。而这时 Varios 的女儿 Mae 赶来，Kane 正要继续下毒手，却被主角挡住。当主角报出自己的名字时，Kane 仿佛想起了什么，匆匆离开，主角立即上前查看国王的伤势。国王伤得很重，他临终前委托主角寻找打开人众神的遗迹封印的方法，并保护遗迹不要落入 Runefaust 的手中，而 Mae 也加入了队伍。出发前到城内的酒吧可以收得战士 Gort，在城西一间房子的地下室内与女孩对话得到 Gort 的卡。接着出城，往城北的 Alterone 寻求帮助，城外又遭遇了敌人的军队。

战役 1-3

胜利条件：击败所有敌人 / 主角进入 Alterone 城堡
奖励条件：10 回合内完成，获得 400 枚金币
敌方情况：Dark Dwarf × 5，Giant Bat × 5，Rune Knight × 5
获得卡片：无













攻关要点：本关的新敌人蝙蝠敏捷度高，移动力强，攻击还附带有催眠效果，因此十分难缠，而魔法对其效果显著。上一关取得的剑可以秒杀Dark Dwarf，主角拿在手中可以无惧中间的Dark Dwarf了。上方的三只蝙蝠用两个骑士和魔法师引诱下来击杀（方法为走到敌人可攻击范围外一格），两个战士跟随着主角往前冲即可。最后的五名骑士不会一涌而上，正好将其逐个击破。

进入Alterone，先到这里的商店与中间的商人谈话，他跑去通知国王，接着就可以进皇宫了。主角把Guardiana受到袭击的事告诉国王，国王说要到里室秘密讨论一下。于是跟着他来到里室，发现自己已经被包围了，带头的正是Kane！原来这是国王受到Kane的要挟而设下的圈套，主角被关进了牢狱。检查了一下房门，十分坚固。这时突然来了一个绿色衣服的女孩Khris，她把狱中的一个地道打开，经过地道回到了HQ。与同伴汇合后走出HQ，发现Runefaust军队的屠城行动已经开始了。Kane正打算亲自出马，却被通知立刻返回，留下一批手下应付主角一行。

战役 1-4

胜利条件：击败所有敌人
奖励条件：12回合内完成，获得Jagged Flash
敌方情况：Rune Knight × 4，Sniper × 2，Dark Mage × 1Giant Bat × 4，Dark Dwarf × 4
获得卡片：无
攻关要点：由于敌人分成两方，我方也要分头出击。两名战士装备上Dwarfbuster即可应付右方的敌人，也可避开中间的魔法师。Khris也是一名治疗师，因此分头出击的回复也有保证。由于敌方的蝙蝠和骑士都在中间集合，所以主角、弓手与两个骑士集中对付中路即可。敌方的弓手攻击力不高，防御力却是最低的，因此很容易对付。应该注意的是敌方的魔法师，他会二级范围攻击的火魔法，威力强大，HP少于10的话不要轻易进入其攻击范围。

消灭了全部敌人后，Alterone又恢复了平静。到宫殿见国王，国王说Runefaust军队应该是到Rindo乘船回国的，并把宫殿里通往Rindo的秘道告诉主角。另外关于众神的遗产可以到Rindo西方的魔法城市Manarina搜集情报。调查宫殿内水池旁的龙头，即出现一条秘道。为了追赶敌方的军队，也为了寻找传说的秘密，主角一行踏上了通往Rindo的道路……

与此同时，东方的Runefaust王国，国王正与军队长Darksol商议军事。突然公主Narsha闯了进来，质问父王为何要发动战争，Darksol立刻命令士兵把公主拉走，还命令两名魔法师加害于公主。这时神秘人Mawlock突然出现救了公主。Mawlock要公主出城与光明力量汇合，共同对付黑暗势力。Narsha坚信父王是被Darksol所控制的，为了挽救父王和国家，毅然踏上征途。Narsha成功地逃出了宫殿，却被追兵赶上。

战役 1-5

胜利条件：击败Dark Mage
奖励条件：无
敌方情况：G.Scorpion × 2，G.Rat × 4，G.Spider × 3，BOSS：Dark Mage
获得卡片：无
攻关要点：Narsha有增加攻击力的魔法，使用即可秒杀敌人，慢慢劝诱敌人靠近后逐一消灭即可。第二回合结束后刺客Zuika加入。他的级数已经相对较高，因此尽量让Narsha消灭敌人获得经验值，注意战斗中要打开宝箱。战斗结束后，Narsha继续前进。

第二章：Spirit of the Holy spring

主角一行来到了商业之市Rindo。入口处可以见到一个奇怪的占卜师。拜见市长，得知Runefaust军队把这里全部的船借走了。现在只有前往Manarina，于是市长同意移走通路的障碍。在这里的HQ与Mae对话可得到她的卡。在道具屋有增加魔防的戒指出售，二楼遇到Boken，他说他要成为一个冒险家，到世界各地旅行。其中有一间屋子里的宝箱是speed ring，装备能增加速度，一定要取得。另外在一个机械博士处遇到身穿厚盔甲的Guntz。走出Rindo，遇到了Manarina用于防御的部队。

战役 2-1

胜利条件：击败所有敌人／主角到达Manarina
奖励条件：18回合内完成，获得Doll Hater
敌方情况：Dark Dwarf × 3，Giant Bat × 4，Dark Mage × 3Sniper × 2，Zombie × 4
获得卡片：无
攻关要点：重点在于Manarina前的一大片沙漠，限制了行动力，队员之间很容易失去照应，因此要仔细计算敌我的行动范围，小心前进。Zombie的攻防都比较高，攻击附带中毒效果，加上有后面的魔法师威胁，因此要逐一把Zombie引开而单独消灭，主角的防御力较高，为最佳的“诱饵”。Zombie后魔法师也自然容易解决了。

进入Manarina。在大屋里见到Guardiana王国的



公主Anri。得知王国遭到袭击、国王重伤身亡的事后，Anri十分伤心，随后决定加入队伍为父报仇。先在大屋里转转，在图书馆旁的小房间里、与魔法师对话，她要主角去调查旁边的盔甲，调查后发现Domingo Egg。上二楼，这里的魔法师在做研究，答应做她的研究实验后，主角被变成了一只小鸡！继续在屋里走走，在Anri的房间调查书架得到Anri的卡。在一个有守卫守住的房间，在变成鸡的状态下与他对话他就会把道路让开，调查里面的宝箱是Tao的卡，和房间里的魔法师对话可以变回人身。接着去找Manarina的领主Otrant，她说她知道众神的遗产的线索，不过先要考验一下主角的勇气。答应她后，她要主角前往地下室的洞穴寻找Orb of light，那是揭开所有秘密的关键。进入地下室，一直走即可来到洞穴内、与守护宝物的怪物激战。

战役 2-2

胜利条件：击败 Skeleton

奖励条件：10 回合内完成，获得 500 枚金币

敌方情况：Zombie × 3，Sniper × 2，Dark Mage × 4，Giant Bat × 5，BOSS：Skeleton

获得卡片：Skeleton（Anri 击杀 Skeleton 取得）

攻关要点：一开始就有两只Zombie堵住通道，把speed ring 装备到攻击力高的队员，尽快消灭一只把通道让开，魔法攻击对其效果很好。中间的敌人会堵在桥头，先吸引Zombie离开、魔法师和弓手用移动力高的骑士突击。蝙蝠会分批前进，利用它们分开的间隙各自击破。最后的三个魔法师不会移动，要一回合内消灭。Skeleton的攻击力很高，不过围攻之下也能很快解决，注意最后一击让给 Anri 哦，不过冰魔法对其无效，因此要注意控制其剩余的HP。战场内的宝箱可以战斗后再开。

战斗结束后即可取得Orb of light。回去找Otrant，她要主角前往灵魂之泉。灵魂之泉就在地下室的尽头，因为有了Orb of light，门自动打开。泉的灵魂出现了，她要求主角一定要守护遗产的封印，不能让人解开封印，而主角现在要做的是立刻前往神的领域Metapha，在那里她会把所有的真相告诉主角。返回找Otrant，她正式赐予主角一行"光明力量"的称号。她要主角到东方大陆一个叫Prompt的地方，古代之神过去就住在那里，在那里一定能找到通往Metapha的方法。离开前，到大屋的三楼可以收到骑士Arthur，并得到他的卡。

返回Rindo，这里建起了一个大马戏帐篷。问市长借出海到东方大陆的船，但市长说要先帮他找回失踪的孙子才肯借出。来到马戏帐篷入口搜查，看守人员让出了通道。进入帐篷，猛然在入口发现了占卜师Mishaela和一群小丑怪物，原来Mishaela是Runefaust的将军之一，她的目的就是来对付主角一行。

战役 2-3

胜利条件：击败 Marionette

奖励条件：8 回合内完成，获得 Zombie Charmer

敌方情况：Mannequin × 3，Evil Puppet × 3，Giant Bat × 3，Dire clown × 2，BOSS：Marionette

获得卡片：Marionette（Gort 击杀 Marionette 取得）

攻关要点：由于限制时间较短，因此不要有所拖延。Mannequin的攻击力高，集中在一起很难对付，先用主角上前待机吸引住两只，再用骑手突击，一回合内就能把它们消灭。左边的蝙蝠会自己送上门来。中间的Evil Puppet 在有人走上平台后会主动上前攻击，要小心它的一级冰魔法，而冰魔法对其是无效的。BOSS两旁的小丑攻防高，魔抗也不错，不过由于其不会主动上前出击，尽量集中同伴一回合消灭。BOSS 会使用 4 级冰魔法，威力强大，他的魔抗很高，魔法攻击不能对他造成伤害。不过他的 HP 少是致命的弱点。这里的宝箱可以在战斗后打开。

战斗胜利后，解救出市长的孙子，回去找市长即可上船了。刚上船，Mishaela带着杀夫的仇恨赶来，她在船上放起了大火，船在火光中沉没。只能再去找市长，市长说不用水路到东方大陆的话，路程会艰难许多。要经过Bustoke，穿过Pao平原，到达Uranbatol才有船到东方。期间需要向导，可以到北方的墓地Shade Abbey寻找。离开Rindo，通往北方的障碍也移开了。到达Shade Abbey，在门口就见到一个受伤的鸟人。进入屋子，这里的人总有一种异样的感觉。先在左方房间里的书架上找到Balbaroy的卡，接着去找这里的牧师，他提示说直接往灵堂走。从中间的门向灵堂走去，途中发现坟墓的土都被翻开了。进入灵堂，在尽头发现受伤了的鸟人Balbaroy，他却要主角赶快离开，这是一个圈套！这时，灵堂里聚集的人突然全部变成了Zombie，牧师也还原为本来面目Darksol，原来他也在寻找打开遗产封印的方法，然后他召唤出他的手下Ghouls对付主角。

战役 2-4

胜利条件：击败所有敌人

奖励条件：8 回合内完成，获得 1000 枚金币













敌方情况：Zombie × 6，Skeleton × 3，Ghouls × 1
获得卡片：Ghouls（主角击杀 Ghouls 取得）
攻关要点：如果主角的防御力高于16，HP高于20的话即可放心直接攻击 Ghouls，还能吸引住旁边的两只 Skeleton。如果主角的实力稍嫌不足，可以先往上走避开等待同伴支援。两边的 Zombie 会主动上前进攻，因此派防御力高的两名战士堵住 Zombie 的出口，其余的同伴配合主角先消灭左上方的四只 Zombie，再回头合力攻击 Ghouls 即可，武器 "Zombie Charmer" 对 Zombie 有很好的效果。

战斗结束后，鸟人夫妇 Balbaroy 和 Amon 作为向导加入队伍，并得到 Amon 的卡。队伍向着山地 Bustoke 前进。与此同时，Narsha 与刺客也来到了通往西方大陆的港口，在这里又碰到了 Runefaust 的军队。

战况 2-5

胜利条件：击败 Gobgovitch
奖励条件：无
敌方情况：Outlaw × 7，Kraken × 1，BOSS：Gobgovitch
获得卡片：Gobgovitch（Narsha 击杀 Gobgovitch 取得）
攻关要点：先使用 Narsha 的攻击力提升魔法为两人增加攻击力，有威胁的敌人就剩下中间的大章鱼了。对付大章鱼要先吸引它到开阔的平地，再用两人夹击即可。击败它可取得 Narsha 专用武器 heavy mace。战场上的宝箱不要忘了打开哦。

战斗结束后，Zuika 认为只有两人利用水路太危险了，正犹豫时，Mawlock 出现了，他说有一条更好的路，不过有点冒险……

另外在 Runefaust 王国，Darksol 派出将军 Balbazak 前往 Uranbatol 建筑防御工事用挡入侵者，Kane 则前往 Dragonia，那里的龙族人掌握有遗产封印的钥匙。

第三章：Secret Weapon of Runefaust

主角一行在鸟人的引导下来到山地 Bustoke，在这里发现一个小村庄，可是男人们全部不见了。一打听，原来村里的男人都被 Runefaust 军队抓去当苦力挖掘秘密武器，而村内的领袖狼王 Zylo 却发疯了，被囚禁在山洞里。在一座房间里遇到女弓手 Diane。先和 Diane 的母亲交谈了解情况，得知主角一行是光明力量后，请求主角帮忙把村里的男人拯救出来，而 Diane 也加入到队伍中。山脚下房间的老人知道如何治疗 Zylo 的病，不过要找到挖掘场里的 Moonstone 才行。这里的武器屋有新的强力装备，一定要更新，另外道具屋有防御力加？的戒指出售。前往挖掘场，与监工军队发生战斗。

战况 3-1

胜利条件：击败 Master Mage
奖励条件：15 回合内完成，获得 Elf Slayer
敌方情况：Skeleton × 8，Dark Elf × 4，Dark Mage × 2Dark Priest × 4，Lizardman × 1，BOSS：Master Mage
获得卡片：无
攻关要点：本关开始队伍中的人数已超过12人了，必须从中挑选适合的同伴参战。由于地形关系，最好派上移动范围广的鸟人上场，魔法师在本关作用不大。一开始，敌方队伍会集中于四弓手下方的平台等待我方队伍，Dark Elf 的攻击力强，攻击范围很广，有机会使出一击必杀，而且受平台保护不容易攻击，和下方的魔法师上下呼应，威胁很大。因此应该让防御力强的主角避开弓手的射程范围冲入敌方队伍中，配合鸟人的突击先把两个魔法师消灭，而弓手会被主角吸引走下平台，这时再全力向弓手进攻，弓手的防御力弱，骑士的投掷矛可以发挥巨大作用。只要安全经过这个平台，往后的战斗就简单很多了。在战斗后段 BOSS 会往下走与 Lizardman 汇合，他会使用2级冰冻魔法。

战斗结束后，男人终于能返回村里了。进入山洞可以得到 Moonstone。返回村庄，把 Moonstone 交给老人，他会制作出 Lunar Dew。到山洞把药给狼王 Zylo 后，它的病终于好了。Zylo 应 Otrant 的邀请，也为了报答主角一行加入了队伍。在山顶会遇到旅行者 Boken，在山脚右方的屋子是技师 Kokichi 的家，他正在埋头研究他的飞行器。到他的对面调查，他就会邀请主角观看他的飞行表演，结果却失败掉下了山崖……与他的助手谈话可以得到 Kokichi 的卡。另外调查教堂外的标志可以得到 Zylo 的卡。村里恢复了生机，主角一行继续前进。来到村外的森林地区，遇到了 Runefaust 的飞空军队。

战况 3-2

胜利条件：击败所有敌人 / 主角到达上方的桥
奖励条件：15 回合内完成，获得 2000 枚金币
敌方情况：Skeleton × 5，Dark Elf × 2，Dark Priest × 2Lizardman × 2，Pegasus KT × 5
获得卡片：Pegasus KT（Zylo 击杀最后方的 Pegasus KT 取得）

攻关要点：新加入的狼人Zylo攻击力强，移动力高，是队伍的绝对主力。森林和山路妨碍了队伍的前进，使弓手、狼人和主角成为战斗核心。敌人的飞空军团新登场，强大的机动力是他们的优点，因此要注意他们的偷袭。也要提防Dark Elf的一击必杀。狼人的防御力不高，因此不能过于突前，要与主角同步行动。最后的Pegasus KT攻击力尤为强大，因此要耐心等待主攻队员到达后再发动总攻击。

战斗结束后，前面就是通往Pao平原的唯一通道——Pao Brige了。敌人在这里布下了重兵防守在Bustoke发掘到的秘密武器Laser Eye。战斗前，敌方队伍发生了内讧，一名骑士被打下了山崖。

战况 3-3

胜利条件：击败Silver Knight

奖励条件：16回合内完成，获得Duelist

敌方情况：Lizardman × 6，Pegasus KT × 6，Dark Elf × 3Dark Priest × 2，Laser Eye × 1，BOSS：Silver Knight

获得卡片：Laser Eye（Tao击杀Laser Eye取得）Silver Knight（Anri击杀Silver Knight取得）

攻关要点：本关可以说是最为困难的一关。道路狭窄，队伍前进缓慢；Laser Eye威力强大，攻击范围遍及整座桥，队伍难以躲避；Tao与Anri的参战也增添了通过此关的难度。Laser Eye会在第六回合发射，难以回避。因此在第六回合前要保证每一个队员的HP在15以上。桥上有四格地方在Laser Eye的射程范围外，Tao和Anri尽量在这里躲避，不过也要小心Dark Elf的攻击。队员每人要带上三株草药以自救，如果有Shower Cure的话一定要带上，在受到攻击后能全体回复HP。Laser Eye攻击一次后要再隔六回合才能攻击，不要让它再有发射机会了，全力进攻吧。

战斗结束后，刚才被打下山崖的骑士Pelle爬了上来，摘下头盔后加入了队伍。通过Pao Brige，主角一行向连接东西大陆的Pao平原前进。

与此同时，Narsha跟随着Mawlock来到一个古代实验室，这里有一个仪器能把人传送到远方。而要进入仪器，先要击败守护仪器的怪物。

战况 3-4

胜利条件：击败Soul Eater

奖励条件：无

敌方情况：Ghost × 8，Will-o-wisp × 4，Wizary × 2，BOSS：Soul Eater

获得卡片：Soul Eater（Zuika击杀Soul Eater取得）

攻关要点：与前两关一样，先让Narsha为同伴加攻击力。鬼魂的移动力超强，攻击力较弱，专门追着Narsha打，因此另两人要贴身保护Narsha，熬过一轮HP减1的攻击后再继续前进。Will-o-wisp会释放一次冰魔法，放完魔法后就变成废物了，很容易解决。Wizary会使用2级冰魔法，因此魔防较弱的Zuika要小心别靠太近。最后的BOSS攻击力不高，很容易消灭。

战斗结束后，Narsha一行进入了传送器，赶往西方大陆与光明力量汇合。

第四章：The Great Fortress of Balbazak

来到了Pao平原。Pao王国是一个很奇怪的地方——建立在一辆火车上。国家经常在平原间穿梭，寻找他们的猎物Paopig。在火车下方的屋子里遇到一个龙族人Elliot，他说Runefaust本来是一个和平的国家，自从Darksol出现后，一切都变了。他又说起了黑暗龙的传说，请求主角一定不能让黑暗龙复活，否则世界就会遭到灭顶之灾，说完就离开了。这时可以上火车，车上有武器出售，在一节车厢内遇到骑士Earnest，他说要到Uranbatol找Balbazak报仇。接着去拜见Pao的女王Koron，她知道了主角已经见过Elliot。为了Runefaust王国的命运，Elliot要向主角挑战。这时火车要出发了，先到火车前的控制台调查，可以取得Yogurt的卡。到这里的教堂靠近后面的墙壁可以收到小鼹鼠Yogurt（全部能力都为1，不能升级……）。在Paopig圈里的宝箱里得到Diane的卡。最后与Koron对话，火车就开走了。火车刚离开，就遇到了Kokichi坐着他的飞行器飞来飞去，接着他加入了队伍。在平原的中间可以遇到一个老骑士Vankar，对话后他也加入了队伍。在HQ与新收的骑士Pelle和Vankar对话可以得到他们的卡。准备就绪后往左方走出平原，就遇到Elliot布下的军队。



战况 4-1

胜利条件：击败Elliot

奖励条件：10回合内完成，获得Raging Drum

敌方情况：Lizardman × 5，Pegasus KT × 4，Silver KT × 4Dark Priest × 3，Artillery × 1，BOSS：Elliot

获得卡片：Elliot（主角击杀Elliot取得）













攻关要点：一开始，敌方的Lizardman部队会立即向正中央移动，第三回合飞空部队也会向中间移动，利用敌方这个分散的间隙，主角与移动力高的骑士和鸟人可以尽量突击把Lizardman消灭一部分，在第三回合再对付飞空部队。Elliot的HP和攻击力很高，防御力相对较弱。先把前面的敌方骑士引开消灭，再集中对付他。魔法攻击对他有效，尽量让远程攻击同伴先攻击，以免其反击，最后一击交给主角即可。用 Yogurt 每消灭一个敌人都可以得到一个专用的 Yogurt Ring，装备后角色整个身体变得长长的，十分可爱。

战斗结束后，主角一行终于与Narsha汇合了。这时Mawlock向主角解释了卡片的用法，以后派Mawlock上场即可使用卡片了。往前走可以赶上Pao的火车，去拜见Koron，她说前方就是Uranbatol了。现在建立了一座大型碉堡，看守碉堡的正是将军Balbazak。Earnest 已经攻入碉堡了，要主角马上去协助进攻。接着她说要有一枚炸弹，用来炸开碉堡的门。与下面Rindo的机械博士的助手对话可取得炸弹（Blaze Bomb）。

在外面的Paopig围栏内遇到盔甲战士Guntz，他是博士派来协助主角的。在旁边的Paopig群中调查其中一只可得到Domingo的卡。在围栏左方的屋子里有人可以帮忙孵化Domingo Egg，Domingo诞生了！回HQ与Guntz对话可取得他的卡。现在主力同伴的级数够10级以上的可以到教堂转职，可以装备更强力的武器。准备完毕后即可到Uranbatol的碉堡，利用炸弹把门口炸开后，开始冲击碉堡。

战役 4-2

胜利条件：击败 Hellhound
奖励条件：10 回合内完成，获得 4000 枚金币
敌方情况：Silver KT × 9，Artillery × 2，Dark Priest × 3Rune Knight × 1，Pegasus KT × 3，BOSS：Hellhound
获得卡片：Hellhound（Gontz 击杀 Hellhound 取得）
攻关要点：本关的地形限制很大，而敌方都是高移动力部队，一开始即会堵住楼梯口。因此派遣飞行部队是关键。鸟人、Kokichi 和 Domingo 都可以协助消灭楼梯口的敌人，让同伴能尽快通过。Narsha 可以为范围内同伴的移动力，对主角尤其是Gontz等陆路队员效果很好。Mawlock 也可以使用让同伴变成飞空状态。在本关，迅速让部队通过两个楼梯是最重要的。飞空部队不要分散行动，以免被敌方骑士和飞空部队偷袭。魔法师作用不大，可以不派上场。BOSS 的防御力高，攻击力不及上一关的 Elliot，火魔法对其无效。要小心其后面的炮手。

战斗结束后通过碉堡可以来到Uranbatol。途中遇到受伤的骑士Earnest，他要主角带上他去报仇，然后他加入了队伍。进入Uranbatol，先从下方的碉堡口进入碉堡，在一个房间的书架里得到Earnest的卡。从这里的逃兵得知Balbazak逃到了码头，与码头的士兵对话门就会打开，先到道具店看看有没有Soulbuster出售，然后进入码头与Balbazak的部队发生战斗。

战役 4-3

胜利条件：击败 Balbazak
奖励条件：8 回合内完成，获得 Merman Buster
敌方情况：Seabat × 5，Silver KT × 2，Hellhound × 2Artillery × 3，Dark Priest × 1，Blue Dragon × 1，BOSS：Balbazak
获得卡片：Balbazak（Earnest 击杀 Balbazak 取得）
攻关要点：本关敌方的部队除BOSS和蓝龙外会主动上前向主角的方向出击，因此利用 Mawlock 为主角增加防御力，让敌人围着主角打，在狭小的空间下其他同伴就相对安全很多。敌方的骑士会率先冲过来，炮手移动较慢，可以让骑士等候其上前时突击，没有敌方骑士保护的炮手不堪一击。Balbazak 也属于攻高型，魔防相对较低。蓝龙的攻防平均，实力比 BOSS 还要好，冰魔法对其无效，击败蓝龙可以得到防中毒的戒指。先消灭蓝龙再对付BOSS吧，由于战场较小，8 回合是很足够了。

战胜Balbazak后，他居然求饶，还想把Darksol的秘密说出来。突然Darksol出现，放魔法击倒了Balbazak。他临死前提起了主角、Kane和Darksol，好象三者之间存在某种关系……

而在Runefaust，Mishaela偷走了光之剑，并说已经做好了对付主角的准备。

第五章：Gateway to the Hidden Shrine

主角一行乘船往东方大陆驶去。突然鸟人来报有敌人袭击，船已经被包围了，战斗开始。先撤退回船上的HQ，在这里与Narsha和Zuika谈话取得他们的卡。

战役 5-1

胜利条件：击败所有敌人
奖励条件：8 回合内完成，获得 5000 枚金币
敌方情况：Conch × 6，Pegasus KT × 3Seabat × 4，Sellfish × 2
获得卡片：无

攻关要点：如果这时主角或战士已经转职，可以装备上一关得到的Merman Buster，对海上生物伤害力强。后面的Pegasus KT不会主动上前攻击，要进入他们的攻击范围才会行动，让三、四个同伴吸引他们即可。贝壳的攻击带毒，移动力高，因此同伴行动不要分散，否则会被包围。绿色贝壳实力较强，进入他们的攻击范围也会主动攻击。

战斗过后，船被严重损坏了，必须要立刻修理。这时来了一个漂亮的美人鱼，她感谢主角消灭了海上的怪物，说可以到他们的领地修船。主角一行跟着美人鱼来到Waral。船要修理，于是先到处走走。在国王的房间有Agility Ring，可以增加移动范围。来到渔场，站在有鱼标志的地板又见到Bokon，他说他发现了这里有一栋巨大的建筑。这里的小码头可以坐船到城里的其他地方。到城的最下方，这里有个美人鱼守着，主角一再坚持要进去看看，她就放行了。进入后，小船就被卷进了旋涡……。等主角醒来后，发现在一个小岛的牧师处。牧师说这里传说中有通往Metapha的通道，不过他在这里很久了都没有发现。过了一夜，主角刚走出小屋，突然见到一个奇怪的机器人，然后中央的湖突然下陷，露出一个传送点。进入遗迹后一直跟着机器人走，突然机器人停住了，还称呼主角的名字，然后又飞快的走了。从中间的道路一直上去，会遇到遗迹的入侵者，他们也在尝试打开通道，战斗开始。

战况 5–2

胜利条件：击败Master Mage

奖励条件：10回合内完成，获得6000枚金币

敌方情况：Seabat × 4，Skeleton × 5，Hellhound × 5，Worm × 3，BOSS：Master Mage

获得卡片：Master Mage（Mae击杀Master Mage取得）

攻关要点：本关战场开阔，敌人分散，比较好打。敌方会在我方队员进入中间的通道后开始进攻，因此不要给他们堵住入口。两边的敌人除了蝙蝠外都不会主动出击，因此可以专心进攻中间的敌人。蠕虫的攻击附带催眠效果，因此要带上解毒药。魔法师会使用2级冰魔法，防御力也不错，由于两只Hellhound不会主动出击，因此注意不要单独一人进去杀BOSS。

打败敌人后，灵魂之泉的声音响起，说她一直在等主角，是她让那个机器人带主角过来的。可是被Darksol先一步派人来破坏，幸亏主角出现阻止了他们。现在她正要打开通往Metapha的门，再等另一个人出现就可以进去了。突然，被杀死的魔法师又出现了，并召唤出几个大石头把门完全封死。现在只有一条路可走了，泉神说Runefaust的目的是打开众神的遗产封印，他们必须具备两样东西：首先是打开Metapha通道的钥匙，另一个是神秘之书，在Dragonia。主角就是被派遣来守卫这两样东西的。泉神要主角前往东方大陆的Prompt，那里有另一个通往Metapha的通道。说完，遗迹慢慢地倒塌了。回到Waral，船也修好了。出海前先到国王宫殿左边调查木牌，上面写着“在海上漂流”。然后乘小船到最右方老人的屋子。调查左边的小木牌，上面写着“不是书架”。再到南面原遗迹处的左边调查木牌，写着“尖顶的十字架”。接着到教堂里面调查牧师右方的柜，写着“要得到忍者必须调查鱼”。最后到渔场站在鱼标志的地板上调查，忍者Hanzou出现加入！在他口中还提到另一个隐藏人物Musashi。接着可以出海前往东方大陆，陆地已在眼前，这时敌人又来袭击。

战况 5–3

胜利条件：击败所有敌人

奖励条件：6回合内完成，获得Soul Buster

敌方情况：Conch × 6，Seabat × 1，Gargoyle × 1Pegasus KT × 2，Sellfish × 2

攻关要点：本关难度低，战场与5–1完全一样，敌人数目少了很多。新的敌人飞龙攻击力高，速度快，会使用降低命中率的魔法。若进入他攻击范围就会上前攻击。飞龙的魔抗差，一次2级魔法即可损它大半HP，Domingo就是突击的最佳人选。两边的Pegasus KT也要让同伴吸引他们才会下来。

虽然战胜了敌人，可是船的方向舵也损坏了，船失去目标的在大海上漂流，光明力量将何去何从?

第六章：Descendant of the Sacrde Dragons

主角的船由于碰到了礁石而沉没，醒来时发现睡在一个房间里。和前面的小女孩谈话，知道大家都安全无事。女孩说Karin要找主角，与房间里穿红衣服的女孩Karin对话，知道这里是Rudo，她是这里的首领，这里全是由小孩子组成。她知道主角要找众神的遗产，于是要主角去找她妹妹Krin。Krin就住在隔壁，她家门口有恶犬把守，Krin要狗让开后走进去。主角问她关于众神的遗产的事，可是她也不清楚，不过这里有关于黑暗龙的记载，原来秘密之书隐藏着解除黑暗龙封印的咒语，而秘密之书就藏在Dragonia，被龙族人守护着。回去找Karin，她委托主角到Dragonia时注意找一个龙族儿童Bleu，找到他后要鼓励他成为













真正的龙族。这时到城门和门前的小孩谈话，他会把石头移开。先到有一个龙壁画的旁边调查纸片，写着“拍翼”。然后到Krin家，有一排五个纸片，全部调查一次，有一张上写着“白色”。再出城，尽量靠左方慢慢地向上移动，再转向左一直走，注意不要脱出到大地图。来到尽头发现木牌，上面写着“男孩”，左上角的宝箱是Lyle的卡。回到城里，有一处晾满衣服的地方，到下方调查单独一件的白色衣服，写着“检查雕像”。再到城里雕像前调查即可找到隐藏人物Musashi，然后他就会在HQ出现。在城内还能收到一个炮骑士Lyle。接着可以出城，在城外遇到敌人军队。



战役 6-1

胜利条件：击败 Dullahan／主角到达 Dragonia
奖励条件：10 回合内完成，获得 7000 枚金币
敌方情况：Artillery × 5，Dark Priest × 1，Master Mage × 1 敌方援军：Master Mage × ∞，Worm × ∞，Golem × ∞，BOSS：Dullahan
获得卡片：Dullahan（Domingo 击杀 Dullahan 取得）
攻关要点：本关咋看没有难度，可是当队伍到达山地后的第二回合时，会一次涌现出 10 个敌人，而且每隔两回合就会再有援军出现。Golem的攻防实力超强，唯一害怕魔法攻击。虽然可以练级，但敌人的实力确实太强，因此要利用飞空部队与 Domingo 绕过援军合力直接向 BOSS 进攻，他的HP不高，魔法对其伤害较大，他的攻击附带催眠效果。

战胜敌人后，看来 Runefaust 的军队已经到达Dragonia了。进入Dragonia，这里已遭到Kane军队的破坏，龙族的人都不见了。在这里又见到Boken，他也为这里的荒凉而震惊。在左上方的屋子里找到Bleu，他正害怕地躲起来呢。这时 Karin 走了进来，还责备Bleu不应该偷偷躲起来，而要勇敢地战斗。这时Karin被敌人的士兵抓了起来，Bleu 见状立刻口吐火焰，把Karin救了过来。Bleu答应要做一个真正的龙族人，于是加入了队伍中。走出房间，就听到了Kane的叫声。在屋外见到了Kane，他提出要与主角公平地决斗一场。走入HQ再走出来后战斗开始。

战役 6-2

胜利条件：击败 Kane
奖励条件：12 回合内完成，获得 Ogre Slayer
敌方情况：Gargoyle × 3，Golem × 4，Master Mage × 3High Priest × 2，Dullahan × 2，BOSS：Kane
获得卡片：Kane（主角击杀 Kane 取得）
攻关要点：第一回合，敌人就会全部往前冲，因此要算好敌人行走距离布阵。魔法师的范围魔法对付中间的 Golem，骑士前冲突击魔法师，上方的飞龙让战士和弓手配合封堵。Kane 会在屋前布成十字阵，有同伴走上平台的话他们就会上前攻击。因此要在平台下先算好顺序消灭 Kane 两旁的 Dullahan，再集中向 Kane 进攻。Kane 的实力相当高，各方面都很平均。用防御力高的同伴包围他，由于他会反击，尽量用魔法师消耗其 HP，三、四个回合就可以打败他。

击败Kane后，他的面具掉落下来，居然与主角十分相似！这时Kane恢复了记忆，原来他是被Darksol操纵着，而主角竟然是他的弟弟！这时，有个声音响起，要主角到神殿来。来到龙族的神殿，和Kane对话后，一起来到神殿中央，两人合力把门打开。进入神殿内部，见到了中间放着的神秘之书。可是这时Darksol出现了，把神秘之书抢走。Kane要主角先走，自己冲上去与Darksol搏斗。一阵晃动后，两人都消失了。回到Rudo，Karin说Krin好像找到了关于众神的遗产的记载。去找Krin，得知原来众神的遗产就是黑暗龙！而神秘之书就是解开黑暗龙封印的钥匙。Krin 建议主角到Prumpt 寻找帮助。回去找 Karin 交谈两次得到Bleu的卡。继续出发，在大地图上发现了一座城堡，原来是Mishaela建造的，她要主角到城堡来拿光之剑。

战役 6-3

胜利条件：击败所有敌人／主角到达下方的城堡
奖励条件：20 回合内完成，获得 8000 枚金币
敌方情况：Gargoyle × 3，Belial × 3，Golem × 4Master Mage × 4，High Priest × 2，Bowrider × 2
获得卡片：无
攻关要点：本关的敌人很分散，也不会集中到一起。在进入山地的窄口时有五名敌人看守，其中的炮骑士攻击力强，范围大。要首先消灭窄口的 Golem，再用鸟人突击炮骑士。Belial 懂雷魔法，但从不使用，它们有远程火焰攻击，因此魔防低的战士要小心。由于战场的地形主要以山地和森林为主，骑士的行动受限太大，因此主战队员以战士和鸟人为主。

击败城堡外的敌人后，进入城堡又是一场恶战。

战役 6-4

胜利条件：击败 Mishaela
奖励条件：16 回合内完成，获得 Destroyer
敌方情况：Gargoyle × 3，Belial × 3，Bowrider × 3Master

Mage × 4, High Priest × 1, Dullahan × 2, BOSS: Mishaela
获得卡片：Mishaela（主角击杀 Mishaela 取得）
攻关要点：Mishaela 和两个 Dullahan 会移动到最后方。中间的道路可以放心走，右方的炮骑士不会向中间攻击。但他会在有同伴靠近其上方窄口时出来攻击，所以防御力低的同伴不要靠太近。右方的四个魔法师用骑士突击，很容易解决。Mishaela 会用 2 级雷魔法，覆盖范围很广，魔法攻击对其无效，，用攻击力强的同伴围攻她。主角附近不要站太多的同伴，吸引住魔法攻击，同伴在远处帮助治疗。只要不给她的魔法攻击到太多的人，战胜她就不难。宝箱注意要在战场上打开。

击败Mishaela后终于取得光之剑，在临死前她提醒主角要小心提防Darksol。光之剑要主角转职后才能装备，攻击力强，直接使用还可以放 2 级雷魔法。

第七章：The Lost Civilisation

主角一行来到了Prumpt，这里是神的后代居住的地方。如果使用Mawlock的上场次数足够，在这里的HQ与他对话可得到他的卡。在这里又碰到了旅行者Boken。到最下方的宫殿见国王，却被人当间谍关了起来。检查牢门，十分坚实，突然这时Boken赶来把门打开，他说他将要结束旅行了。回到国王处，士兵来报说军队被Darksol打败了。现在再去见国王，得知黑暗龙确实是众神的遗产，不过为何被神制造出来就不得而知。为了控制黑暗龙的力量，神选择了两名战士，就是主角和Kane。在国王房间的下方找到受伤的Kane，国王说等Kane的伤好了再一起去对付Darksol，所以打算先关主角一段时间……。Kane突然要主角去帮助Prumpt的军队，不能袖手旁观。在宫殿里的书架得到Torasu的卡，出大地图前的宝箱里是Alef的卡。在有两个门的屋子外调查墙壁中间得到Musashi的卡。来到城外，目标是古代之塔。



战役 7-1

胜利条件：击败所有敌人／主角到达古代之塔
奖励条件：8 回合内完成，获得 9000 枚金币
敌方情况：Dullahan × 4，Belial × 2，Jet × 2Torch Eye × 2，Minotaur × 1，Wyvern × 2
获得卡片：无
攻关要点：本关的敌人相当厉害，尤其是 Pet 和 Torch Eye，攻击力 40 以上，防御也有 30 以上，Torch Eye 会远程攻击，Pet 对魔法免疫。因此用 Narsha 加强主战同伴的攻击力最为重要，Mawlock 用卡片为主角加防御，通常能加到 50 以上，这样再让主角吸引敌人就行，由于地形较难走，大家要尽量争取时间。

战胜敌人后进入古代之塔。在这里能找到一个诅咒武器，虽然攻击强，但会有机会攻击自己。往塔的顶部走遇到看守塔的士兵。

战役 7-2

胜利条件：击败 Demon Master
奖励条件：16 回合内完成，获得 Sniper
敌方情况：Ice Worm × 4，Jet × 3，Wyvern × 2Steel claw × 4，Torch Eye × 3
获得卡片：Demon Master（Narsha 击杀 Demon Master 取得）
攻关要点：本关是鸟人与弓手活跃的舞台。敌人又会集中堵住主要路口，因此让鸟人与弓手尽快消灭路口的敌人，不要让同伴挤在路口前。转职后的弓手攻击范围更大，配合魔法师对付 Torch Eye。主角的光之剑对挤在第二个路口的敌人使用 2 级雷魔法削弱其实力后，再用其他同伴攻击。两边的喷火龙要从两边引诱过来，不要让他们堵住中间的楼梯。把前两个路口的敌人消灭后就胜利在望了，如果觉得时间紧迫，可以让 Mowlock 使用卡片让 Narsha 变成飞行状态，这样可以尽快把 BOSS 消灭。

这里的敌人目的就是要拖延主角们进入塔的时间，走进塔顶，见到两名Prumpt战士Torasu和Alef，由于受伤，他们虽然加入了，但暂时不能参战。赶到塔顶，见到了Darksol，可是已经太迟了，塔已经开始为黑暗龙聚集能量了。这时Kane赶到把能量仪破坏，可是仍阻止不了能量的聚集。Darksol把Kane打倒后离去，Kane在临终前把他们的过去告诉了主角。原来主角与Kane是沉睡在时光仪中，到了黑暗龙将要复活时就会自动苏醒并阻止它复活。这时主角的记忆终于恢复过来了，Kane最后把暗之剑交给主角，要主角到Metapha，到那儿一切都会解决的。主角由于Kane的离去过于悲伤，说不出话了。回到Prumpt，国王说现在可以到Metapha了，到宫殿一楼一直往上走就来到了Metapha。在这里见到了那两个时光仪。到右方的房间，泉的灵魂又出现了，她说Adam会带主角去拿对付黑暗龙的武器。Adam原来是主角的随从，可是当主角与Kane在这里受到Darksol袭击时，与主角失散了，Kane与机器人的领导Chaos却成为了Darksol的













手下。回到前一个房间，与Chaos发生战斗。

战役7-3

胜利条件：击败Chaos

奖励条件：8回合内完成，获得10000枚金币

敌方情况：Ice Worm×4，Jet×4，Minotaur×3Demon Master×3，Torch Eye×4，BOSS：Chaos

获得卡片：Chaos（Adam击杀Chaos取得）

攻关要点：经过上两场的战役，Torch Eye等敌人也不难对付了。两边的敌人会上前包围，因此从左边主动进攻比较安全。小心魔法师的4级冰魔法，威力强大。Domingo对冰魔法免疫，防御高，可作为前锋。当同伴来到Chaos前，右边的Torch Eye会过来支援，因此要先消灭他们。Chaos的攻击力强，用主角的圣魔法先耗它一半HP再围攻即可。注意本场战斗不能撤退。

战胜Chaos后，他也清醒过来。他说Darksol已经前往封印众神的遗产的神殿，要主角赶快前往Runefaust。继续往前走，把光之剑与暗之剑插在两旁的剑槽上，圣之剑Chaos Breaker在中央出现了，这把剑是唯一能再次封印黑暗龙的武器。继续向前，泉的灵魂再次出现，说现在主角已经取得圣剑了，她的使命也到此结束，相信自己的同伴，勇敢地战斗到底吧。圣剑是游戏中最强的武器，会心率高，直接使用能释放4级冰魔法。接着返回Prumpt找国王，国王要主角前往Runefaust，那里是古代神殿西之门的入口，要立刻阻止Darksol召唤黑暗龙。前往Runefaust的道路已经打开，出城后在城外遇到敌人的军队。

战役7-4

胜利条件：击败Chimera

奖励条件：8回合内完成，获得Dragon Slayer

敌方情况：Demon Master×2，Minotaur×3，Horseman×3Cerberus×4，Skullforce×4，BOSS：Chimera

获得卡片：无

攻关要点：本关想从正面全灭敌人确实很难，不但敌人集中，而且战场广阔、地形限制大、而时间紧迫。Cerberus的移动力高，对火魔法免疫，Skullforce攻击力强，有60以上，而且会远程步枪攻击。比较简单的方法是让Mawlock使用卡片把主角变成飞行状态，让Narsha增加主角的移动力。主角从左方绕过敌人直接向BOSS进攻，注意会有一只Cerberus骚扰，不要理会。BOSS的实力不强，主角的3级圣魔法可以把BOSS去掉大半HP，再攻击一次即可。其余队员可以小心前进攻击其他敌人。本关主角不能用撤退魔法，不过若返回到Prumpt可选择撤退。

战胜敌人后，光明力量向着敌人最后的领地——Runefaust进发！

第八章：Rise of the Ancient Castle



主角一行进入了Runefaust，这里居然很平静，大家都在欢迎光明力量的到来。一开始调查入口处上方第三棵树可得到Hanzou的卡。进入皇宫，见到了祭师Mahato，果然Runefaust的国王是被Darksol控制的，可惜的是现在已经无法让国王恢复了。而Darksol为了争取时间，把国王当成最后的盾牌。现在，Darksol已经在古代神殿了。在这里能买到防御诅咒的戒指，可以消除诅咒武器的负面效果。从左方出城，进入Runefaust的城堡，这时Darksol出现了，他说他是跟随着主角一同从过去来到这里的，当时他就在主角的身旁！他还诱惑主角加入他的一方，要主角把圣剑交出，当主角一步一步走上前时，死去的Kane鼓起最后的力量阻止了Darksol。继续进入城堡，国王就守在在这里。

战役8-1

胜利条件：击败所有敌人

奖励条件：无

敌方情况：Chimera×5，Cerberus×3，High Priest×2Blue Dragon×3，Horseman×3，Skullforce×3

获得卡片：无

攻关要点：从本章开始，没有快速通关的奖励了，因此可以慢慢行动。本关中间的敌人有掩体保护，不能围攻，不过三部分敌人之间不会相互援救，可以逐个击破。战胜他们只是时间上的问题。宝箱中有强力武器，一定要先取得。上一关取得的Dragon Slayer可以秒杀龙，要善于利用。

战斗胜利后直接进入内部打国王。

战役8-2

胜利条件：击败Ramladu

奖励条件：无

敌方情况：Steel claw×6，Torch Eye×6，BOSS：Ramladu

获得卡片：Ramladu（Narsha击杀Ramladu取得）

攻关要点：本关看似困难，其实敌人弱智的可以。下方的敌人会全力往国王方向前进。没有我方同伴挡路



很少会攻击，因此可以见一个杀一个。Ramladu 的 HP 高达 99，防御力高，而且可使用一次全体回复HP的魔法，只能派一名队员对其近身攻击，所以要做好打持久战的准备，不过他的攻击力不高，加上初期只有他一个人，因此想要胜利是很轻松的。

战胜国王后，他终于认出了 Narsha，他惭愧地说之所以被 Darksol 控制，还是因为有一颗欲望的心。最后他委托主角一定要阻止 Darksol，不能让他的野心实现。

返回到城堡入口，在一个十字路口左边的路出现了一个楼梯。在楼梯对侧的墙可以找到Adam的卡。进入楼梯后往海边走，圣剑发出感应，古代神殿出现了！这时进入旁边的遗迹，入口打开了。进入后传送到古代神殿。一直往深处走发生战斗。

战役 8-3

胜利条件：击败 Colossus
奖励条件：无
敌方情况：Jet × 3，Skullforce × 3，Chimera × 6Horseman × 2，Blue Dragon × 3，BOSS：Colossus × 3
获得卡片：Colossus（Loke 击杀 Colossus 取得）
攻关要点：BOSS会分为三个身，只要击败中间一个即可。一开始我方先原地停留，敌方的蓝龙和Chimera会分批来攻。由于蓝龙的攻击范围很大，要先引诱他靠近攻击才行。注意蓝龙对冰魔法免疫，Chimera 对火魔法免疫。把前来的敌人全部消灭后再走上前，中间的窄道口会有敌人等待，不过不会主动攻击，调整我方位置后再合力攻击即可。BOSS以魔法攻击为主，中间的 BOSS 会用雷魔法 4 级，两边的分别是火魔法和冰魔法 4 级，魔防低的战士要小心，可以逐个引诱下来消灭。

战胜Colossus后，整个神殿摇晃起来，走上楼梯，在里面见到了 Darksol，他正在进行召唤黑暗龙的仪式。为了阻止黑暗龙的复活，同伴们一同向Darksol冲去。

战役 8-4

胜利条件：击败 Darksol
奖励条件：无
敌方情况：Torch Eye × 8，Steel claw × 4Blue Dragon × 2，High Priest × 2，BOSS：Darksol
获得卡片：Darksol（主角击杀 Darksol 取得）
攻关要点：来到本关对于玩家来说已经毫无难度了。敌人比较分散，Torch Eye会守在各路口，只要用弓手对付就行。Darksol 的HP和MP都高不可测，HP 大概有200多，而且每次近身攻击他都会反击，注意及时回复就行。

最后，Darksol 终于倒在了主角的圣剑之下。他终于说出此行的目的，原来神希望把自己亲手创造的这个腐朽的世界破坏，于是创造了黑暗龙，并创造了一个人来操纵这股力量，这就是 Darksol。可以说，Darksol就是黑暗龙的灵魂！这时，Darksol用尽最后的力量把黑暗龙召唤了出来！众人怀着拯救世界的决心，拖着疲惫的身体继续作战。

最终战 8-5

胜利条件：击败 Dark Dragon
奖励条件：无
敌方情况：Skullforce × ∞，BOSS：Dark Dragon × 3
获得卡片：Dark Dragon（?）
攻关要点：黑暗龙有三个头，每个头都有60以上的攻击力，HP与Darksol差不多，只有中间的头会范围攻击，而且威力很大，魔法师不要轻易靠近。两边会不断有两个Skullforce出现增援，派两个同伴去挡住就可以了。要消灭其三个头才算是胜利，因此战胜它只是时间上的问题。

战胜黑暗龙后，它的头却慢慢愈合，这时主角拔出圣剑，对着中间的脖子往下猛刺。这时黑暗龙用它最后的力量开始摧毁城堡，主角仍紧握圣剑不放，让众人先逃离。最后，古代神殿再次沉睡在海底中。



关于二周目

游戏结束后可以记录，重新开始后可以继承一周目的卡片，主角的卡一周目后可取得，而 Mawlock 在一开始就会加入，使得战术的安排更为灵活。







攻略透解 Guide Through

马里奥高尔夫 GBA之旅 全攻略

文：白井功名
编：LIKY



马里奥高尔夫 GBA 之旅
マリオゴルフ　GBA ツアー

GBA

◆NINTENDO／CAMELOT ◆SPG ◆预定 2004 年 4 月 22 日◆日版
◆1～4 人 ◆自带记忆功能◆ 128M ◆ 4800 日元
◆对应 GBA 专用通信对战线　　推荐玩家年龄：全年龄



各模式介绍

主菜单下有6个选项，分别为：ストーリー、クイックゲーム、マルチプレイ、ステータス、オプション、ゴルフじてん。



ストーリー即为剧情模式，可以在这里培养最强的高尔夫选手。其下6个选项依次为：クラブロッジ，以RPG形式进行的剧情模式；シングルストーナメント，个人杯赛；ダブルスカップ，双人杯赛；シングルスマッチ，单人对抗赛；ダブルスマッチ，双人对抗赛；キャラデータ，主角资料、快速切换打造出的球杆。



クイックゲーム为简易模式。首先要选择好所用的人，然后就能立刻进行游戏。选人的时候按SELECT就能换球杆（这些球杆必须在剧情模式里打造出来才行）。里面也有不少选项，ストローク为自选球场，就是自定义规则的比赛；キャラマッチ为与指定电脑选手进行1对1的比赛；ダブルス为与指定电脑选手进行2对2的比赛，并且还能自定义规则；スピードゴルフ为计时赛；クラブスロット为用老虎机转出球杆来进行游戏；ゲートショット为球路必须通过指定柱子之间的比赛；アピンコンテスト和仙人ショート的规则一样。（以上三项的规则可以参考迷你游戏的介绍）ドレーニング为练习，当中的各种数据都可以自己调节，以此来针对自己的弱项进行特训；スタートーナメント和スターダブルスカップ都是星星杯赛，比一般的杯赛地形变化要复杂，注意必须通过蘑菇杯才能让这两项出现。



マルチプレイ为连线对战模式。ケーブルなし为无对战线对战，一个人打好以后把机器交给另外一个人（汗……）。ケーブルあり为使用对战线对战。ワイヤレスアダプタ为使用专用的红外线装置对战。



ステータス中的ストーリー和クイックゲーム为检查两个模式下各种数据情况。比如取得奖杯，最高分数等等。メモリアルホールズ为一些精彩进球的REPLAY，由于容量有限，所以每种最多纪录5个。有新的记录就会自动删除以前的。如果有些进球实在精彩，可以按R“写保护”，这样就不会被系统自动更新掉了。



オプション为一些游戏的基本设定。ヤジ&おうえん为设定对战时的干扰对话；クラブこうかん为交换取得的球杆，也有用对战线和红外装置两种选项。ミュージック为音乐设定；バ



©2004 NINTENDO/GAMELOT.



ックアップ为削除全部记录，让游戏回到“刚出厂时的状态”，千万要慎重。

ゴルフじてん为一些高尔夫术语的解释，真是细心到家了。可惜对不懂日文的玩家来说帮助不大……



模式详解

基本操作

十字键上下	变换所用球杆。
十字键左右	调整球路。
A	确定／挥杆时为自动击球，REPLAY 时为快进。
B	取消／挥杆时为手动击球，轻按为调整击球模式，按住配合十字键为调整击球点以显示球路变化，击球后按一下即为 REPLAY 此次击球的过程。
L、R	微调击球距离，可以此判断不同力道下的球路，而且击球距离的选择还关系到 NICE SHOOT。
START	玩家击球时为呼出菜单，击球后及 REPLAY 时为取消画面中所有数据显示。
SELECT	变换视角。



左图为调整击球时的画面

1.球场数据显示。旗子上的数字为球洞号，PAR为此洞标准杆，のこり为高尔夫球距球洞距离。

2.现在所用的球杆。

3.现在所用击球模式。

4.能量槽。

5.显示现在的击球点，下方的百分比显示为误差率。

6.风向及风力，下方为玩家以及目前杆数。

7.击球球路。上方数字为能量槽全满时球的理想落点距击球点距离，下方数字为球的落点与击球点的高低差。

右图为挥杆画面



调整好之后就能挥杆了，挥杆与普通的高尔夫游戏基本一样。按下A之后能量槽就会往左边涨满，如果不挥杆则会回到原位变为调整击球模式，在能量槽涨满的途中按十字键就能真正地调整击球点。击球的类型分为两种，A为自动击球、B为手动击球。自动击球的时候等于是全权交给电脑完成，击球位置位于能量槽上方的蓝色条之内。蓝色条的长短与能力值中的控球力有关，能力越高则蓝色条越短，击球也就更加精确。手动击球的时候光标在涨满之后会继续回到原位，在接近初始点的红色标志附近按下A或者B就能把球击出，光标离红色标志越远，则击出的球偏离轨道的程度就越高。

技巧和系统解析

球杆的选择：一般来说，W型球杆击出的球的轨道就越低。相应地球的飞行距离也就越远。击球时必须根据球所处的地点选择合适的球杆。一般来说，电脑对默认球杆的判断还算不错，如果是刚刚接触高尔夫球游戏，对各种球杆了解还不深的话，不妨就按照电脑的选择来击球吧。

击球点的选择：击球点对球路的影响完全符合物理定律（废话！）。一般来说，击球点靠上则球路较低但飞得较近，靠下则球路较高但是飞得较近，偏左则球路会偏右，偏右则球路会偏左，配合不同的球杆则效果更加明显。一般来说，打直线的时候击球点偏下一点，周围有障碍物的时候则左右调整一下击球点说不定就会有意想不到的成果。特别要注意的是，如果之前只用“打点マーカーモード”调整击球点并显示可能路径，但是在真正击球的时候没有用十字键调整击球点的话，是不会





对球路有任何影响的。这一点必须注意！

关于击球模式：电脑默认的击球模式为ノーマル（普通），可以通过轻按B来调整为パワー（强力），强力模式下能量槽会变为红色，击球的最远距离也会有所增加。不过强力模式有次数限制，一场比赛只能用6次。因此最好在一些标准杆为5杆的地方使用来节省次数。所谓好钢要用在刀刃上嘛。在グリーン（果岭）附近会多出一种击球模式アプローチ（切球），主要用来上果岭。另外，推杆PT有3种独有击球模式，ロング（长距离）、ミドル（中距离）、ショット（近距离），可根据球在果岭上的位置来自行调整。

NICE SHOOT：当击球时的力量与预设的击球距离基本一样，并且确定击球的时候光标正好处于红色标志附近时（容许有偏差，不过很小），此次击球即为NICE SHOOT（会有语音和字幕提示）。一开始的L、R调整击球力道十分重要，这可以说是击球出色的最好证明。相信每击都是NICE SHOOT是每个GOLFER的梦想吧。NICE SHOOT的作用不仅仅是能给玩家带来成就感，本作中NICE SHOOT最重要的作用就是对パワー的影响。前面已经说过了，パワー模式有使用次数的限制，不过如果这次击球是NICE SHOOT，则パワー次数不会减少！也就是说，如果你真的能做到每次击球都NICE SHOOT，那么就能无限使用パワー！这对于比赛来说无疑是非常有利的。一定要好好掌握。



TOP SPIN和BACK SPIN：挥杆时，如果用手动模式，则可以手动使用这两个技巧。TOP SPIN使用方法为在光标回到红色标志之后连续按动两次A，BACK SPIN则是连续两次B。TOP SPIN作用为在落地后往前滚，可以移动得更远，BACK SPIN则相反，球往后滚，限制其落地后的滚动。一般说来，初始击球时用TOP SPIN，上果岭时用BACK SPIN是比较合理的。另外，最后确定时先按A再按B为SUPER TOP SPIN，比一般的TOP SPIN滚得更加远。SUPER BACK SPIN同理，先按B再按A，球会带着火焰回旋一段距离。

场地解说与球的落点选择：场地分为以下几种：フェアウェト、こうそくフェアウェト、セミラフ、ラフ、ヘビーラフ、ヒース、ウェストエリア、バンカー、グリーン和グリーンエッジ。フェアウェト和こうそくフェアウェト为最佳落点，如果第一杆落在这两种场地上，并且距离最远，就是ベストドライブ，这两种场地不同之处在于球在后者上的滚动距离较远。セミラフ、ラフ、ヘビーラフ、ヒース都是草地，对击球的影响也是依次增大，最好避免。ウェストエリア是荒漠，对击球的影响相当大，不过这类场地不是很多，如果出现，一定要注意最好不要落在这种地方。バンカー是沙坑，对击球有一定影响，而且会根据球入沙坑的深浅产生一定的变化。グリーン和グリーンエッジ就是果岭和果岭的边界，球在这类地方的话就用推杆吧。



升级时的能力：从上到下依次为击球距离，球飞行的高度，击球弧线，控制区长度，控制能力，回旋能力。击球距离作用不言而喻。飞行高度的话，女主角不增加的话会慢慢变低，男主角则会慢慢变高。不要以为变高是好事，飞行高度越高，就说明越容易受到风力的影响。所以这项能力的增减要适当地控制一下。击球弧线会慢慢偏离中心，偏得越远则球飞行的轨道就越弯曲，最好保持在一定程度内。控制区长度和控制能力是一起增长的，控制区长度也就是挥杆时候能量槽下方起始点位置附近那红色的范围，如果最后确定的时候超出了这个范围，就必定是MISS SHOOT，球将大幅偏离预定轨道。而控制能力则是关系到自动击球的，越高则上方的蓝色范围越短。回旋能力关系到曲线球、TOP SPIN和BACK SPIN的运用。总体来说，自己控制的角色应该以击球距离为主，其他能力平衡增加就行了。而NPC则最好注意一下控球能力和击球弧线。





一上来先要选择主角的性别，然后再选择利腕，最后要给主角取个名字。男主角默认名字为尼尔，女主角默认名字为艾拉。哦活活，我当然给主角取名叫シライ（白井）啦，下面的剧情里，也就拿白井当主人公名字吧。全部确定以后，就开始了迈向最强的高尔夫选手之旅……

我们的高尔夫导师基德，过去是一名十分出色的高尔夫球选手，据说当时的他制霸了马里安俱乐部的全部4个项目，被人冠以“最强”的名号。不过，5年前，



他因为过于严酷的训练而受了伤，最后不得不黯然地消失在高尔夫球场上。不过这5年中，他并没有放弃对高尔夫的热爱，他一直在寻找着拥有潜力的年轻人，并且将自己的生平所学都毫无保留地传授给他们。也许看着自己亲自教导的人能够完成自己所没能完成的愿望，也是一种幸福吧。就这样，作为对我们练习的最后考验，基德老师把我们带到了曾经有着他的辉煌和梦想的马里安俱乐部……

“这里就是马里安俱乐部啊……真是一栋气派的房子。”走在最前面的巴斯对着马里安俱乐部的大楼，不禁感叹道。

就在要到达马里安俱乐部门口的时候，巴斯站住了脚步，回过头对紧跟而来的我展现出“迷人”的笑容。

（又要比赛么……），我心想。

于是，我们两个互相点了一下头，同时以最快的速度冲向俱乐部的入口。

跑完之后，巴斯看着比我快那么一点，高兴的跳了起来。

“你们两个还是那么有精神呢。”跟在后面的艾拉看着我们两个，笑着说道，“在这种地方都不忘要比个高下呢。”

“哈哈，这次是我赢了吧。对吧，海伦？”

“真可惜啊，算是平局，最后你还是让白井追上了。”海伦说道。

“嗯嗯，没错。”艾拉也跟着附和道。

“真可惜呢，巴斯。”海伦笑着说道。

“喊，我还以为我今天一定会赢的呢。”巴斯一脸的沮丧。

“话说回来，马里安俱乐部还真是气派呢。简直就像是一座城堡一样啊。”艾拉目不转睛地看着俱乐部的大楼，感叹道。

“呵呵，艾拉好像对马里安俱乐部的大楼十分欣赏呢。”

“艾拉一直就很希望能住在中世纪的城堡里呢。”

就在我们对马里安俱乐部赞不绝口的时候，后面传来了基德老师的声音：“你们觉得马里安俱乐部怎么样？”

巴斯看到老师那么晚才来，不禁说道：“老师你动作好慢啊。”

“老师你又没有带着很重的高尔夫球袋，还走得那么慢。”艾拉也有点不满。

“我明白老师很久没来了想好好看看这里的心情，不过也太慢了……”海伦还算是比较善解人意。

“真的是好久都没来了啊。”基德老师感叹道，“没来的这段时间，连树都长这么大了。而那些我曾经教导过的人，也都还记得清清楚楚呢。”

“要我们完成这么高级的训练课程，没问题吧……”巴斯担心道。

“说的也是呢，我们只不过接受过一些小场地的训练，对于俱乐部完全没有经验呢……”艾拉也有点信心不足。

“艾拉，不要没有信心啊。”基德老师为我们打气，“你们不是已经好好地训练过高尔夫了吗？就算没有实战经验，但只要之前真的有好好练习过，就没有什么好害怕的了。”



“不过，我还是有点担心……”海伦说道。

“如果我觉得你们不行，我也不会把你们带到马里安俱乐部来了。只要大家都对自己有信心，那成为顶尖球员的梦想也一定可以成功。”

“说的也是，我们要对自己有信心才是啊。”我也对大家鼓励道。

“呵呵，这就对了。好了，让我们去找管理人吧。”

在管理人室，基德老师将我们介绍给了管理人。从今天开始，我们就正式成为马里安俱乐部的研修生，可以参加各个杯赛。而且基德老师还把我和艾拉、巴斯和海伦分成了两个队



伍，进行现在非常流行的双人比赛。而且，基德老师还宣布了一件非常令我们震惊的事情：在这5年里，他的身体已经恢复得差不多了！也就是说，我们有机会在同一片球场上互相较量了！令人十分期待啊。

介绍完毕后，就可以去后面的小木屋休息了。

在去小木屋的路上，艾拉给我介绍了沿路的设施。第一个就是报名处，无论参加什么比赛，都要先在这里报名。当然，没有取得出线权的话，比赛是不能参加的。报名处的右边，就是入口处，高尔夫球场就是从这里进去的。再右边就是练习场，里面有很多带着墨镜的人，他们就是职业选手，会热心的交给你一些技巧，当然也会给机会让你自己实践，是提高自己水平的好地方。不过，如果没有取得相应杯赛的出线权，那么这个杯赛的训练场也就不能使用。训练场里还有这个杯赛的冠军队伍，和他们对话，就能和他们比赛了。这是证明自己实力的最好方法。有一定经验以后，别忘了向那些冠军挑战。最右边的入口，就是通往我们住宿的小木屋了。这里可以进行双人和个人的切换，记录，调查艾拉房间的台灯还可以给艾拉起个昵称（活活，有GF的玩家们这下子满足了吧）。浪费时间是不好的，所以稍微调整了一下，我就立刻参加了最初级的马里安杯赛。



（以下杯赛包括单打与双打）

マリオンクラブ	
地形复杂度	★
风力影响度	☆
综合难度	★



作为第一个高尔夫球场，自然不会很难。地形并不复杂，风也比较小。不过我的能力不是很高，也没有球杆的支持，想得到冠军也得花一点功夫。马里安杯赛对于我和艾拉这样接受过训练的人来说真是小菜一碟，没用多少工夫就取得了冠军。呵呵，而且我们的表现就连报名处的接待员都对我们赞不绝口呢。完成了这个杯赛，我们也取得了椰树杯的出线权。打铁趁热，我们来到了位于地图上方的椰树杯训练场。

パームコース	
地形复杂度	★☆
风力影响度	☆
综合难度	★☆



阳光、沙滩、椰子树。啊，这就是生活！恶，跑题了……

相对于マリオンクラブ，这里的地形变化比较丰富，各种障碍地形占的比例也比较多。不过风的影响还是很小。由于场地里大片的椰子林不少，所以要注意球的落点，不要被椰子树围住就行了，总体来说也不是很难。最好来之前先多玩些大地图上的迷你游戏赚点经验，并且改造一下球杆，这样取得冠军就如探囊取物一般了。完成后，就能到大地图右下角的训练场参加沙丘杯了。

デューンコース	
地形复杂度	★★☆
风力影响度	★★
综合难度	★★★



终于出现比较有挑战性的比赛了。沙丘杯的地形比较复杂，沙坑和影响击球的荒地比较多，风力的影响也渐渐出现。一定要活用TOP SPIN和BACK SPIN来保证球的落点始终处于最佳的位置。另外需要注意的是，场地里的树木变成了仙人掌。这种障碍和一般树木的最大不同就在于仙人掌没有树冠。也就是说，无论球打到仙人掌的那个部分，都不会减速，而是反弹。这一点必须注意！不过，如果球的落点一直都控制得很出色，那么这一点也没什么好担心的了。完成之后，就能到大地图右上角参加最强的海岸杯赛了。

リンクスコース	
地形复杂度	★★★★
风力影响度	★★★☆
综合难度	★★★★



作为最后的海岸杯赛，其难度自然是相当高的。地形复杂不说，场地中影响击球的草地和灌木还特别多，树木的位置也都长得很是地方（笑），总之对球路的影响相当大。另外该场地也很容易出现风力5级以上的大风，对风向的变化一定要作出及时的反应。总而言之还是那句话，寻求最佳的落点。这几乎是所有比赛的不二准则。一点细心加上一点冷静，最后一定可以取得胜利。

成为了最强高尔夫球手的我和艾拉，不仅取得了全部杯赛的冠军，而且还击败了复出的基德老师。而游戏也落下了帷幕……



不是吧，怎么出现的是TO BE CONTINUED？难道还有没有完成的东西么？

果然，当我再一次回到小木屋时，艾拉的桌子上放着一封闪闪发光的信。

信里写道：尊敬的白井先生，艾拉小姐，恭喜你们取得海岸杯赛的冠军。我希望两位可以来参加碧奇公主的杯赛。请两位来到大厅的彩色玻璃前。

按着那封信的指示，我们来到了大厅。只见原来的马里奥头像上，出现了一个闪闪发光的圆球。调查之后，跳出来一只小蘑菇。小蘑菇告诉我，碧奇公主正在她的城堡等着我们，只要跳进这个光球就能到达城堡了。

能和马里奥、大金刚等等角色一起打高尔夫是每个球员梦寐以求的事，我们立刻就跳了进去。

不一会儿，光球就到了碧奇公主的城堡。(着陆的方式……汗……)梦幻般的球员都在这里出现了。马里奥、路易、耀西、碧奇公主、库巴、瓦里奥、坏路易和大金刚。这简直就像是做梦一样啊！碧奇公主先致了一番欢迎词，然后立刻就请我们参加蘑菇杯的比赛。

キノココース	
地形复杂度	★★★★★
风力影响度	★★★★
综合难度	★★★★★



不愧是最后的球场，不论是地形的复杂程度还是风力的影响程度都首屈一指。由于是马里奥的世界，所以什么东西都有……场地上有着各种各样的机关，不过大部分都是有利的。比如去除场地里的障碍或者增加一些落点等等，最好尽最大能力触发这些机关。因为有风的存在，感觉要在这个球场取胜，运气也占了一定的程度。由于有些直接OB的机关（比如铁球），所以最好能避免则避免。最后的比赛了，向着胜利冲刺吧。

战胜了马里奥，赢得了蘑菇杯的冠军，我们终于成为了最强的球员。而游戏也迎来了真正的结局。这一次的高尔夫之旅，是我的人生中一次难忘的经历……

胜利奖励

杯赛胜利后的结果

マリオンコース	
个人取得冠军	スターマリオンコース的ホール17
双人取得冠军	スターマリオンコース的ホール9
个人记录刷新	スターマリオンコース的ホール15
双人记录刷新	スターマリオンコース的ホール7
パームコース	
个人取得冠军	スターパームコース的ホール17
双人取得冠军	スターパームコース的ホール9
个人记录刷新	スターパームコース的ホール15
双人记录刷新	スターパームコース的ホール7
デューンコース	
个人取得冠军	スターデューンコース的ホール17
双人取得冠军	スターデューンコース的ホール9
个人记录刷新	スターデューンコース的ホール15
双人记录刷新	スターデューンコース的ホール7

リンクスコース	
个人取得冠军	スターリンクスコース的ホール17
双人取得冠军	スターリンクスコース的ホール9
个人记录刷新	スターリンクスコース的ホール15
双人记录刷新	スターリンクスコース的ホール7
キノココース	
个人取得冠军	スターリンクス的ホール11，并且可以在QUICK GAME中选择スタートーナメンド进行星星杯赛。
双人取得冠军	スターマリオン的ホール13，并且可以在QUICK GAME中选择スターダブルス进行星星杯赛。
个人记录刷新	スターパーム的ホール13。
双人记录刷新	スターデューン的ホール13。

和职业比赛选手对战胜利后的追加角色

パッツ＆ジョー	
个人	可使用ジョー
双人	可使用パッツ



グレース＆シェリー	
个人	可使用シェリー
双人	可使用グレース





ティニー＆アゼリア	
个人	可使用アゼリア
双人	可使用ティニー



キッド＆ジーン	
个人	可使用キッド
双人	可使用ジーン

マリオンコース



アプローチレッスント

マリオンコース训练场与アプローチ训练处下方的职业球员对话。

アプローチレッスン2

マリオンコース训练场与アプローチ训练处上方的职业球员对话。

ショットレッスン1

マリオンコース训练场与ドライビングショット训练处的职业球员对话。

ショットレッスン2

マリオンコース训练场与アイアンショット训练处的职业球员对话。

パッティングレッスン

マリオンコース训练场パッティング训练处的职业球员对话。

(注：所有训练课程最后要自己实践一次才算完成)

アプローチコンテスト1

マリオンコース训练场与アプローチ训练处下方的职业球员对话，10次内有7次达到要求就算完成。完成后追加スターデューンコース的ホール1。

アプローチコンテスト2

マリオンコース训练场与アプローチ训练处上方的职业球员对话，10次内有7次达到要求就算完成。完成后追加スターパームコース的ホール3

ショットコンテスト1　ちかい／ふつう／とおい

マリオンコース训练场与ドライビングショット训练处的职业球员对话，10次内有7次达到要求就算完成。完成后追加スターパームコース的ホール1。后两个为依次选择较远处的两个最佳着地点后完成。

ショットコンテスト2

マリオンコース训练场与アイアンショット训练处的职业球员对话。10次内有7次达到要求就算完成。完成后追加スターマリオンコース的ホール3

パッティングコンテスト

マリオンコース训练场パッティング训练处的职业球员对话。10次内有7次达到要求就算完成。完成后追加スターリンクスコース的ホール1

ジャンゴをたおせ！ミニゲーム



在マリオンコース训练场的右上角，隔着河岸按A键选择在此练习，然后用球击中老鹰即可(事先调整球路到刚好有个白色叉落在老鹰身上即可)。完成后取得パワードリンク，作用为击球最大距离+2。

パームコース



アプローチコンテスト

パームコース训练场与アプローチ训练处的职业球员对话，10次内有7次达到要求就算完成。完成后追加スターリンクスコース的ホール3。

ショットコンテスト

パームコース训练场与ショット训练处的职业球员对话，10次内有7次达到要求就算完成。完成后追加スターデューンコース的ホール3。

パッティングコンテスト　やさしい／ふつう／むずかしい

パームコース训练场与パッティング训练处的职业球员对话，10次内有7次达到要求就算完成。完成后追加スターマリオンコース的ホール5

ゲッソーをたおせ！ミニゲーム



パームコース训练场右上角打乌贼，连续两次后得到オーダークラブチケットB。

デューンコース



アプローチコンテスト

デューンコース训练场与アプローチ训练处的职业球员对话，10次内有8次达到要求就算完成。完成后追加スターデューンコース的ホール5

ショットコンテスト　やさしい／ふつう／むずかしい

デューンコース训练场与ショット训练处的职业球员对话，10次内有7次达到要求就算完成。完成后追加スターパームコース的ホール5

パッティングコンテスト

デューンコース训练场与パッティング训练处的职业球员对话，10次内有7次达到要求就算完成。完成后追加スターリンクスコース的ホール5。



サンボをたおせ！ミニゲーム

デューンコース训练场右上角打虫子，连续三次后得到オーダークラブチケットC。

リンクスコース

アプローチコンテスト　やさしい／ふつう／むずかしい

リンクスコース训练场与アプローチ训练处的职业球员对话，果岭外进洞就行。简单为10球中1球进洞，普通为2球，困难为3球。完成后追加スターパームコース的ホール11。



ショットコンテスト

リンクスコース训练场与ショット训练处的职业球员对话，10次内有8次达到要求就算完成。完成后追加スターマリオンコース的ホール11。

パッティングコンテスト

リンクスコース训练场与パッティング训练处的职业球员对话，10次内有7次达到要求就算完成。完成后追加スターデューンコース的ホール11。



チョロプーをたおせ！ミニゲーム

リンクスコース训练场右上角见到地鼠后连续打3次。每次之后都会逃，注意一些不起眼的路其实是能够走的。完成后得到スーパードリンク，作用为击球最大距离+3。

フィールド

ゲートの森　コース1／コース2／コース3／コース4



大地图上的ゲートの森（位于一开始的地方右下角）完成コース1后追加コース2，以此类推。

完成方法为球必须通过两根柱子之间，就算消除两根柱子，消除场地上所有的柱子，并且在标准杆内完成就行。对于弧线球的把握十分重要。

全部完成后得到マッスルドリンク，作用为击球最大距离+4。

ペガスカントリー

ペガスカントリー　コース1／コース2／コース3／コース4

大地图上的ペガスカントリー（位于一开始的地方的右边）完成コース1后追加コース2，以此类推。



每个球洞所用球杆都是用老虎机转出来的，三个轮盘依次为远、中、近距离用的球杆。五角星为无球杆，不过如果三个都转出来五角星，则本球洞所有球杆都可用。老虎机速度不是很快，要每次都出现三个五角星也不难。

全部完成后得到マッスルドリンク，作用为击球最大距离+4。

注意上两个迷你游戏所能用的パワー击球都仅为一次，要好好珍惜。

ラージグリーンホール

ラージグリーンホール　やさしい／ふつう／むずかしい

大地图上的ラージグリーンホール（位于



一开始的地方上方)，将球击入指定地点即可。难度越大则规定地点越小。全部完成后得到オーダークラブチケットA。

ゴルフミニパーク

ゴルフミニパーク　やさしい
ふつう
むずかしい



大地图上ゴルフミニパーク(位于一开始的地方右边)，不过要完成デューンコース才会开启。击球点距离球洞共785Y。简单标准杆为7杆，普通为6杆，困难为5杆。パワー击球次数为一次。最好等到自己的击球距离有一定强度并且改造出能够大幅增加击球距离的球杆（可以使用オーダークラブチケットC改造出来）再来比较好。全部完成后得到オーダークラブチケットB。

かんこどりゴルフコース



大地图上方かんこどりゴルフコース,不过要完成デューンコース才会开启。标准杆为5杆,パワー击球次数为一次。距离为516Y。看起来不难，不过由于场地中草地和树木比较多，所以还是挺麻烦的。一定要注意球的落点。完成后得到オーダークラブチケットC。

仙人ショートコース



リンクスコース下方,完成リンクスコース才能来。一共9个球洞,一定要第一杆上果岭第二杆进洞才行。(当然,没人会阻止你一杆进洞……）说实话，这的确是有够BT的课程了，一定要非常注意风向等要素。全部完成后，在QUICK GAME中追加仙人ショートコース，且仙人ショートコース从9洞增加为18洞。仙人还会送你一个ハイパードリンク，作用为最大击球距离+5。

球杆制造



地图上还有一家专门制作球杆的工房，当你有了オーダークラブチケット这种道具就能来这里打造新的球杆了。并且球杆的交换也在这里进行。需要注意的是NPC不能换球杆。

以下为各种オーダークラブチケット所能改造的球杆种类

オーダークラブチケットA

とばしクラブ：击球距离UP。

ローボールクラブ：打出低球。

ハンドリングクラブ：击出的球飞行轨道比较平直。

ミートクラブ：对能力中的ミート做补正。

コントロールクラブ：对能力中的コントロール做补正。

オーダークラブチケットB



スーパーロークラブ：打出低球。

バックスピンクラブ：打出强力的BACK SPIN。

ストレートクラブ：击出的球飞行轨道比较平直。

スーパーミートクラブ：对能力中的ミート做大幅补正。

オーダークラブチケットC

かっとばしクラブ：击球距离大幅UP。

ロー＆スピンクラブ：球路低，并且回转力强。

ロー＆ハンドルクラブ：球路低，并且飞行轨道比较平直。

ミート＆コントロールクラブ：对能力中的ミート和コントロール做补正。

オーダークラブチケットD



スーパースピンクラブ：可以打出强力的SUPER SPIN。

ギャンブルクラブ：击球距离超级大幅UP。不过相应的，ミートエリア变得相当的小，即使是NICE SHOOT都有可能大幅偏离预定轨道。果然不负“赌博”之名……

一些零散的心得经验

隐藏道具



一开始的城堡左下角的门出去，木桶中有个パワードリンク。

高尔夫球杆工房里的柜子里有オーダークラブチケットA。





かんこどりゴルフコース小木屋后面的木桶里有个スーパードリンク。

调查地图最北边的大树能得到一个1UP的绿色蘑菇，立即生效。





碧奇城堡后面的红色木桶里也有一个绿色蘑菇，不过要从左上角绕到右上角才能取得。

完成キノココース后找リンクスコース训练场的基德老师对话能得到一个オーダークラブチケットD。





杯赛的记录更新一次就会让大厅右边那间陈列着最高分数雕像的一根球杆变成金色，双人都更新后那座雕像上就会有一颗星星出现。全部更新后再来这里，会发现球杆变成了人物的塑像，同时小蘑菇会给你一个ハイパードリンク。

CHIP IN的技巧

果岭外的进球就是CHIP IN。如果球刚好落在果岭附近，但是又不能用推杆推进的话，可以用这种方法。首先把击球方式调整为アプローチ（切球），然后选用3I杆，调整到刚好进洞的路线上（可以不考虑风向，不过最好考虑一下果岭内的地形）。然后把能量槽往后移动到与球洞相差约5、6米的距离，然后用BACK SPIN，基本都能打进去。这在完成リンクス训练场的アプローチ训练时十分有用。



打造球杆的选择

个人的经验，W系的球杆使用增加击球距离的比较好，因为基本都是用来作出第一击的。I系的则最好配上SPIN能力比较好的，用来上果岭。至于PW、AW、SW这3个，几乎可以忽略不计……虽然ギャンブルクラブ能够大幅增加击球距离，不过由于太难控制，个人不推荐。(日站上看到有人讨论用此球杆加上能力补正理论上可以做到全部球洞HOLE IN ONE，杆数可以达到极限的-54。不过理论终究是理论，还是要考虑实际应用的情况）我个人比较推荐W系用かつとばしクラブ，I系使用バックスピンクラブ，这样的配置比较合理。

有关隐藏人物和球洞

隐藏人物肯定一下子就能想到了，路易、库巴、坏路易和瓦里奥。不过具体出现条件我个人还没有研究清楚。

另外通过全部迷你游戏、更新全部杯赛纪录一共会得到34个球洞，加上第一场比赛后得到的スターマリオンコース的1号洞和达到90个小鸟杆后得到的スターリンクスコース的13号洞，全部的36个奇数球洞就收集完全了。但是偶数球洞据说要和NCG联机才能收集。如果这一切都是真的……

后记

由于这款游戏是任天堂和CAMELOT合作的，几乎处处都能看到《黄金太阳》的影子。说话时的滴滴声、人物的表情、球场和地图的视角转换、永远是哑巴的主人公……华丽的画面，丰富的模式，都是值得推荐的。另外细节也做得不错，人物的表情、击球的特效，甚至风力还会影响到标志杆旗。最好的就是有一机多人的对战模式，让交流发挥到了极限。不论是休闲、研究或者收集，都是一款不可多得的好游戏。



文：Bjyanf 编：LIKY

《银河战士 零点任务》最低收集率研究

编注：《掌机王》第七辑上Bjyanf玩友为我们带来了一篇“《银河战士 融合》1%收集率研究”的重度文章，随着《银河战士 零点任务》的发售，他的研究再次开始，当然，这次仍然是最低收集率的研究。就在很多玩家还在千方百计寻找方法将最低收集率降到15%以下时，他已经达成9%的最低完成度，让我们来看看他的精彩演出。

嗨！大家好！I am back！（众人语：切！你以为你是终结者啊！）话说上次鄙人在《掌机王》第七辑上露了一回脸后，藉着稿费买了台XBOX，在游戏狂潮之下逍遥快活了好一阵子。某日惊闻《银河战士 零点任务》已推出，一时技痒难忍，随即“重操就业”，又开始了收集率的研究。也许大家会奇怪——怎么你就偏偏喜欢研究最低收集率啊？其实答案很简单，两个字——懒惰。由于工作上的缘故，笔者早已放弃了完美爆机每个游戏的幻想，特别是在完成《银河战士 融合》1%收集率研究之后，发现其实这样的研究还蛮适合我的口味，你不必疲于奔命去搜寻每个角落，相反却可以把精力转移到如何安全到达目的地、如何对付好BOSS上来，这也是研究的乐趣所在。闲话少说，让我们进入正题吧！挑战最低收集率之前，请务必先注意一下以下几个事项：

1.收集率概念

与《融合》相比，同样最高是100%的完成率，本作把诸如Morph Ball、Bomb等能力升级道具也归入了增加收集率的范畴，50枚导弹、15枚超级导弹、12个能量罐、9个强力爆弹以及14个能力升级道具构成了本作100%的完成度，因此要想在本作实现1%的收集率肯定是不大可能的。另外，如果游戏的收集率在15%（不限时间）以下，那么就会出现新的结局（选择Normal或Hard模式，结局会有所区别），所以一开始不少国外玩家都是以15%为挑战目标，而笔者在借鉴他们经验的基础上，把最低收集率下降到9%，并实践成功了。在整个游戏过程中笔者只收集了以下8 个道具：导弹罐（Missile）×1、变形球（Morph Ball）、爆弹（Bomb）、能量手（Power Grip）、冰束枪（Ice Beam）、离子光束枪（Plasma Beam）、重力装备（Gravity Suit）以及空间跳跃（Space Jump）。注：当你获得重力装备后，即便你之前没有拿到强力装备（Varia Suit），在状态栏

也会自动出现强力装备的影子，这就是为什么只收集8个道具却达成9%收集率的原因。当然大家若有能达成比9%还低的收集率的法子，还请多多指教。

2.必备技巧

由于是要进行最低完成度研究，所以大家最好在挑战之前至少先把游戏爆机一遍，如果能完美爆机过的那当然就更好。初期Samus的跳跃能力严重不足，所以熟练掌握三角跳和爆弹跳的技巧就显得尤为重要：

三角跳——笔者更喜欢称之为踢墙跳，在跳向障碍物，与之接触的一瞬间，立即按对应方向键和跳跃键，即可借力再跳向前去。三角跳还可以衍生出两种跳跃方式：单障碍物向上跳跃和多障碍物交叉跳跃。

无限爆弹跳——掌握这一技巧的关键在于计算好爆弹爆炸的时间，先变成球扔一颗爆弹，等爆弹将要爆炸时立即再扔一颗，如此反复即可无限上升。熟练的话，你会发现扔爆弹也是有节奏可循的。

3.难度问题

本篇研究是在Normal的难度下进行的，就整个研究而言，笔者觉得最难的地方并不是体现在BOSS的对付上，因为本作BOSS的实力从总体上来说并不算强；相反，我们需要把大量的精力放在如何保持整个过程的连贯性上来，特别是那两个"大逃亡"过程，稍有不慎，就很有可能重头再来，那真的是会让你欲哭无泪的。

至于在Hard难度下的最低完成度研究，要想达成9%有着相当大的困难，因为每个导弹罐只能给你2枚导弹，这无论是在对付Tourian的Zebetite上还是在发掘隐藏通道方面，这都是远远不够的，所以大家不妨试试以10%完成度为挑战目标。新增的1%完成度应该是哪种道具呢？笔者在这里提供了三种选择：旋转攻击(Screw Attack)、超级导弹(Super Missile)以及导弹罐，选择旋转攻击的话，对付路上的敌人就轻松许多，不过考虑到你只有2枚导弹，所以Zebetite就不大容易摆平；选择超级导弹的话，比如Kraid正上方房间的那枚，你会发现正好可以一次性摧毁Zebetite，不过到后期，不少地方需要用到导弹，3枚导弹显然是捉襟见肘；笔者在这里推荐的是选择导弹罐，4枚导弹无论是对付Zebetite还是在打开隐藏通道方面应该是足够的。当然，如果大家实践起来还是有难度的话，不妨再考虑旋转攻击，有了它，在两小时内达成11%完成度并不是难事。

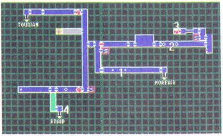
研究始动

任务一：Brinstar

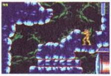
先从开始处的左边获得变形球（Morph Ball）能力，通过鸟人族雕像打开通道后，继续往前走来到一个垂直向上的大坑道，在图一所示的地方击破石块，然后从下方的门里面进去。在前往地图（1）处的途中，你会找到1个导弹罐（记住！这也是游戏中你惟一需要拿的导弹罐），往回走你就要面对游戏中的第一个BOSS。

BOSS战 1：Centipede——建议你一次性就把它击败，不然的话，在地图（2）处它还会再出来骚扰你。你只需3至4枚的导弹就能击败它，当它朝你猛冲过来之后，就会睁开眼睛，这时你就可以给它一击。要补充装备的话，只需击破它放出来的刺即可。要记住，千万不要去升级BOSS留下的蓄力光束枪能力。搞定它后不要忘了去附近的存盘点记录一下，这是你随时都应有的觉悟。

前往地图（2）处的途中，会遇到两个烦人的大虫窝，你既可以站在平台的边缘朝它们连续攻击，也可以跟它们打游击战。地图（2）处附近有个能量罐，如图二所示，这时你就要考虑好如何越过它，这里有两种方法供大家参考：一种是利用能量罐下方的柱子实现三角跳越过去，另一种就是利用左边的平台奔跑加速跳跃。在地图（3）处获得爆弹（Bomb）能力后，Brinstar地区的任务算是完成了，我们要做的就是前往地图（1）处最右边搭电梯到下一个地区——Norfair。



▲地图：Brinstar



▲图一



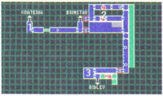
▲图二

任务二：Norfair

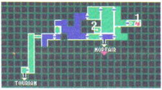
到达Norfair后，来到地图（1）处搭电梯前往Crateria。在Crateria的地图（1）处能够获得未知道具——离子光束(Unknown Item——Plasma Beam)，来到地图（2）处获得能量手(Power Grip)升级能力。返回到Norfair后，在地图（2）处可获得冰束枪（Ice Beam）能力，此时要从雕像下方的通道过去，才能离开这里。一路上，要多多利用冰束枪的能力，把敌人冻住当踩板。来到图三所示的地方，要先把飞行龟冻住，再用导弹击破右上方挡路的石块，然后从通道里头进去。参见图四，利用爆弹跳跳到此处，然后在掉落的瞬间抓住墙壁，此时慢慢单击↑键，把枪口朝上，击破上方石块，如图五所示，再利用三角跳就能跳到最上方了。沿路来到地图（3）处会碰到一只大甲虫，对付它的方法很简单，不过就是要多费点功夫。这只大甲虫的攻击方式很简单，它会放出很多小飞虫，击破它们，就可以补充能量和导弹。你需要用光束枪把空中的飞行龟冻在某一位置，然后踩在它上面，用导弹攻击甲虫上方的藤条。攻击甲虫的时候尽量不要让飞行龟自行解冻。搞定大甲虫后，从右方的电梯就能进入下一个地区——Ridley。



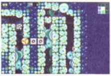
▲图三



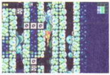
▲地图：Norfair



▲地图：Crateria



▲图四

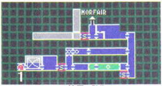


▲图五

任务三：Ridley

在存盘点储存完游戏后来到右边的房间，在图六所示的地方，用导弹击破上方的石块，会发现一条隐藏通道，你既能用爆弹跳跳到上方去，也可以把房间里的敌人冻住当踩板跳上去，看你的喜好啦。前往地图（1）处的途中，会路经一个有很多机械螃蟹的房间，在这边要小心点，最好不要把里面的平台给击破，因为下方可是滚烫的岩浆。储存完游戏后，来到地图（1）处可获得未知道具——重力装备（Unknown Item——Gravity Suit），返回前面的房间就会碰到Ridley，一场大战不可避免！

BOSS战 2：Ridley——其实这个BOSS并不难对付，只要你抓住窍门，一切都会很Easy。它的攻击方式主要有三种：火球攻击、利爪攻击和尾巴攻击，当你把它放出的火球击破后，它就会在空中来回移动，而攻击它的最佳位置就是在它的前爪和后尾之间，不用怕，此时它无论如何都是伤不了你的。你只要跟着它一直移动，时刻保持在最佳的位置，用导弹攻击它，应该就能结束战斗，参见图七所示。如果导弹一时消耗完了，可以通过击破它放出的火球来补充。虽然它会尾巴攻击，但是只要你位置摆对了，它也是奈何不了你的。



▲地图：Ridley

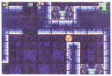
击败Ridley后返回，在途中把钢管中出现的飞虫冻住，利用它们进入前面的存盘点。返回到之前的垂直大坑道，这边有个存盘点，记得要去光顾一下！搭电梯回到Norfair后，从



▲图六



▲图七



▲图八



▲图九

电梯右边新出现的通道进去，来到图八所示的地方，通过助推器来到上方。在存盘点储存完游戏后，进入右边的大坑道。在图九所示的地方，用导弹击破石块，就能找到助推器，有了它，我们很容易就能回到坑道上方去。乘电梯回到Brinstar后，在地图（4）能找到通往Kraid的电梯。

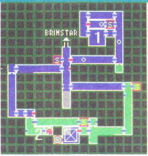
任务四：Kraid

在这个地区，我们首先的任务就是前往地图(1)处去消灭第一个BOSS——Acid Worm。途中会碰到一个挡路的导弹罐，这时你不妨变成球滚到下方的岩浆里，这样会比较保险，而且后面还有不少敌人可以用来补给。来到图十所示的地方激活传输带，然后攻击红色圆球，再变成球弹到上方的传输夹，这样就能避过导弹罐。储存完游戏后，就可以去找BOSS了。

BOSS 战 3：Acid Worm——对付这个BOSS的方法很简单，先引诱它朝你扑过来，然后利用上方的传输夹传送到它的背面，再用导弹狠狠地攻击它就行了。不过由于导弹数量的限制，我们要花不少时间在补给上。当你弹尽粮绝时，你可以来到左右两边通道的门口，此时它也会追着你跑了过来，然后用嘴巴朝你吐出一些小圆球，参见图十一，击破它们后就有能量和飞弹可拿。

打败Acid Worm后回到之前电梯所在的垂直大坑道，从存盘点下方的房间进去，我们的第二个任务就是前往地图(2)处去获取重要道具。炸破有裂痕的地面，来到图十二所示的地方，用爆弹跳炸出右上方的通道，进去后就能拿到未知道具——空间跳跃（Unknown Item——Space Jump）。下一步我们就要出发前往Kraid的老巢。来到上方的存盘点，储存完游戏后，炸破右边房间的石块，然后从隐藏通道下去。击破左上方的大石块，一直往前走就能找到Kraid的老巢。

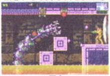
BOSS 战 4：Kraid——Kraid的弱点就是嘴巴，不过你要用导弹攻击它的第三只眼睛，大嘴才会张开，这时攻击它才会有效。它的攻击方式大致就是这3种：利爪攻击、指甲飞刀和从肚皮飞射出钢爪。战斗时它有3个形态：第一个形态，它只会用利爪攻击和指甲飞刀攻击你，除非你掉到下方去，否则它是不会发射出钢牙的；在第二个形态，它射出的钢牙会把入口旁边的平台摧毁，你的立足之地只能是靠近BOSS的小平台；第三个形态，刚才的小平台会被摧毁，还好它的钢牙是可以用来踩的。在第一、第二个形态，你只要站在小平台的最右边再蹲下去，即可回避它的利爪攻击，当发射出的指甲飞刀快要靠近你时，按L键调整攻击角度，即可销毁它们。而在第三个形态，你就必须站在最上方的钢牙处攻击它，不过钢牙过一会儿会自动爆炸消失掉，这时你可以立即跳到右上方的角落里头，等钢牙出现后在跳下去攻击它。多多利用好右上方角落这个死角，BOSS的利爪和钢爪是攻击不到这边的，当情况危急时，可考虑跑到这边来，把握好时机击破指甲飞刀好进行补给。



▲地图：Kraid

打败Kraid后，从左下方的门进去再出来（千万不要去拿鸟人族雕像上的道具），刚才紧闭的门就会开启。回开始电梯处的途中，会经过一个垂直大坑道，利用三角跳以及冰束枪的威力来到通道的最上方，储存完游戏后往左边走，来到图十三所示的地方，变成球弹到上方


▲图十


▲图十一


▲图十二


▲图十三

的传输夹上，沿途不断扔爆弹，就可以把路上数不尽的敌人给消灭干净，这样既省事又安全，不然单凭身上的5枚导弹是挡不住这群敌人的。返回Brinstar后，搭地图最左上方的电梯可以到达Tourian。

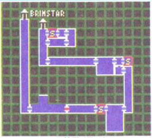
任务五：Tourian

小心啦！这边的敌人异常凶猛，它们可是Metroid哦。它们的攻击方式很简单，就是快速移动咬住你然后吸干你的能量，不及时用爆

弹解脱的话，99的能量可是挨不了几秒钟的。我们要先用光束枪把它们冻住，然后再立即用导弹攻击它，因为不消一会儿的工夫它们就会自行解冻。一只Metroid还好对付，一旦很多Metroid朝你扑过来的话，你就只有等死的份了。个人的建议是一只一只摆平，千万不要把太多的Metroid引出来，解决完一只后，先不要急着前进，利用房间周围出现的红色圆球进行补充，时刻保持着99的能量和5枚导弹的状态。行进路上应步步为营，小心谨慎，当你击破某一Metroid后听到机关开启声，就说明该房间里的Metroid已全部消灭干净，原先封闭的通道已经可以进入。另外，也不要错过该地区内的3个存盘点。

BOSS战 5：Zebetites——这边共有4个Zebetites，不过它们并没有什么攻击力，周围的炮台和旁边发射出的圆球才能威胁到你。每个Zebetite需要你用8枚导弹（速度快的话只需7枚）才能搞定，而且要连续攻击到它，中间不能有太长的间隔，否则它会自动恢复。问题是，你身上最多只有5枚导弹，怎么办呢？个人建议，先不要急着攻击Zebetite，先去攻击那些圆球，一旦你击破它们后出现1个导弹（能出现2个当然最好），这时就可以开始攻击Zebetite了，速度快的话，很容易就能击破它。每摧毁一个Zebetite后，你应跑到旁边的存盘点储存一下游戏，补充一下能量和导弹，再去攻击下一个，这样会比较保险。其它三个Zebetites的对付方法也是大同小异，特别是第三、第四个Zebetite，只要你蹲在右边的小平台上，周围的炮台就打不中你了。要注意的是，第四个Zebetite的下方都是岩浆，小心一点，尽量不要掉下去。情况危急时，可以蹲在右边的小平台上按L键调整角度，等圆球快靠近时击破它们，可自动进行补给。在这边提醒一下，如果你把圆球冻住而没有把它们消灭的话，这时周围就暂时不会再出现圆球了，要看情况多多利用这一特点。打败这4个Zebetite后，补给储存一下，我们接下来要去对付任务里头的最后一个BOSS——Mother Brain。

BOSS战 6：Mother Brain——对付它，我们首先要找到一个最佳的位置，比方说右边的小平台，在这里蹲下去的话，旁边的炮台就攻击不到你。其次，我们要找到一个好的时机，周围的圆球会从右上、右下两个方向出现，攻击BOSS之前，先把圆球给冻住，这样就暂时不会受到它们的骚扰。大概20枚导弹左右，Mother Brain身边的玻璃就会碎掉，不过此时的它不会像初代那样无能，当它全身发蓝时，会发射出一道强烈的激光，这时你即便是冒着被炮台击中的风险也要避开这道光束，因为它是十分致命的。攻击——补充——再攻击——再补充，如此反复，尽量不要让2个圆球同时朝你扑过来，也尽量不要掉到下方的岩浆里头。



▲地图：Tourian

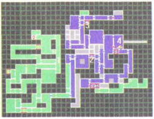
击败Mother Brain后，我们"又"要开始逃亡之路。逃亡限定的时间取决于游戏的难度——Easy 3分钟，Normal 2分钟，Hard 1分钟。由于整篇研究这是在Normal的难度下进行的，所以我们的逃亡时间有2分钟，这是绰绰有余的，前提是你的攀爬跳跃技巧足够熟练。搭乘垂直大坑道最上方的电梯后，一直往右边走，击破挡路的石壁，来到图十四所示的地方，这时就只能用爆弹跳跳到上去了，不要着急，时间还是非常充足的。逃到飞船后，初代的游戏总算告一段落了。



▲图十四

任务六：Chozodia

飞船被宇宙海盗击毁后，此时的Samus没有了战斗盔甲的防护，全身上下只剩一把能够自动蓄力的光束手枪。奇怪的是，这边手枪竟然能够击破那些原来需要爆弹才能炸破的石块。下载完地图后，进入左边的房间储存游戏（这个地区的存盘点都有自动补充能量装备的功能）。现在我们不能再像以前那样横冲直撞了，只能小心前进，尽量不要被途中的敌人发现，因为现在你根本打

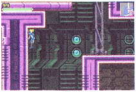


▲地图：Chozodia

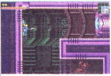
不死任何人，蓄力手枪只能暂时把它们打晕。一切顺利的话，你能够不惊动任何敌人拿回自己的装备；一旦被敌人发现，那你就得赶紧找个安全的地方，躲过敌人的追击，等待警报自动解除。

在途中储存完游戏后，来到一个有着 T 字型平台的房间，用利用三角跳击破左上方的石块，然后从石块后面的隐藏通道进去，参见图十五所示。击破地面，一直来到最下方，此时两个海盗正恭候着你，碰到它们时立即跳起就会使它们互相残杀，何乐而不为呢？在图十六所示的地方，利用三角跳跳到墙壁的左上方，这边有条隐藏通道。在那些布满激光眼的房间，要多多利用激光眼看不透硬物这一特点，合理利用时机，才能躲过它们的扫描。来到图十七所示的地方，在掉落的瞬间击破左边的墙壁，然后抓住墙壁攻击海盗，把他冻住，这样就能安全地躲了过去。来到地图最左上方的存盘点储存完游戏后，我们就要去对付这里的 BOSS——Chozo Guardian。

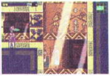
BOSS 战 7：Chozo Guardian——这个 Chozo Guardian就是我们的女英雄Samus？不要紧张，只是个幻象而已。这个 BOSS 并不难对付，我们只要击中它 4 次就可以收工了。只不过，攻击时要选准时机，当圆球还未变形时（此时的幻象 Samus 在圆球里头），千万不要去攻击它，否则会伤到自己；当圆球变形后，要抓紧时间用蓄满力的光束手枪攻击它。以后每击中一次，它的变形持续时间就会逐渐缩短。当第一次击中它后，会出现一个巨型雕像抱着圆球在上方空中移动，而且空中不时会闪出幻象，在你的上方会劈下闪电。由于你挨不了 2 次的攻击，所以尽量要避免撞到雕像上，也尽量不要被闪电击中。要想不让闪电击中，最好的办法就是不停的移动，这样闪电就不会再出现（前三次攻击有效）。当你第三次击中它后，闪电的威力就会增强，落下的电流还会朝两边移动，这时就要把握好圆球短暂的变形时间，伺机给予一击。打败 BOSS 后，我们就能拿回之前所获得的装备，而且那些未知道具也都得到了鉴定，可以装备使用了。不过要注意的是，即便拿回了这些装备，但你仍需得小心一点，因为我们只有 99 的能量，而且海盗们的伤害力也不容小觑，遭受 2 次的攻击就会 OVER，而且我们也不能指望从海盗身上找出什么东西来。



▲图十五



▲图十六



▲图十七

任务七：The Final Battle

返回存盘点储存完游戏后，来到右边的房间，用导弹击破水面上方的平台进入水中。在那些藏有海盗的房间里头，能不惊动敌人最好，一旦出现警报，最好把房间里所有的海盗都解决掉，等待警报解除，不然进入下一个房间后，会使你陷入前有来敌后有追兵的窘境。在图十八所示的位置，用导弹击破下方的石块，就能打开隐藏通道。来到地图（1）处垂直大坑道的底端，用飞弹击破最右下方的地面，这里又是一条隐藏通道。返回的地图（2）处存盘点的途中，会碰到海盗的新品种——黑海盗，由于它们的实力实在是太强了，所以我们只能三十六计——走为上。在图十九所示的地方，上方有 3 块石块要用导弹击破，最上方平台只需爆弹即可炸破。从右上方的通道进去，又会遇到一个黑海盗，既然惹不起，我们跑还不行吗。储存完游戏后，从存盘点上方的入口进去，利用空间跳跃从 2 个黑海盗的上空跃过去。一番恶斗之后，我们来到了地图（3）处的存盘点，储存游戏后往前走，在图二十所在的地方，从正上方我们可以找到一条隐藏通道。我们下一个目标就是挑战最终的 BOSS——Mecha Ridley。

BOSS 战 8：Mecha Ridley——Mecha Ridley 是本作中最具挑战性的 BOSS 了，它不仅威力惊人，而且攻击方式也非常多样，多达四种的攻击方式着实让人非常头疼：利爪攻击（可造成40～75的伤害）、火球攻击（可造成15～30的伤害）、导弹攻击（可造成20～40的伤害）和镭射光束攻击（可造成15～25的伤害）。一般来说，这些攻击如果是单独出现的，都是比较容易避开的，BOSS 利爪攻击时是你只需蹲在最左边的角落即可躲过；火球攻击也很简单回避，只需寻找空隙伺机空间跳跃；导弹攻击时，这时你就会有两种选择，要么跳跃回避，要么击破它们，当然击破它们会比较现实一些，我

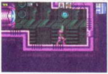


▲图十八

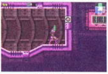
们需要它们来补充装备；至于镭射光束攻击，可以变成球或者是跳跃回避，一切视情况而定。BOSS的弱点就是胸口的小圆球，当它的利爪朝你扑过去后会出现短暂的休息，这时就是我们攻击它的好时机。Mecha Ridley在整个战斗中会以两个形态出现：在第一个形态中，它只会使用利爪、火球和导弹攻击；而在第二个形态中，则是会使用利爪、导弹和镭射光束攻击，由此可见第一个形态相对会比较好对付点。

在第一个形态中，你可以蹲在最左边的角落处，按L键调整攻击角度，随时做好击落导弹的准备。为了安全迅速地击破导弹，这时你就必须要密切注意BOSS所在的位置，当它一直都是处在最右边时，就要先朝右上方击破第一枚飞弹，然后立即朝右方击破剩下的两枚；当它靠近你时，你只需朝右上方攻击，就能把三枚导弹尽速消灭。当它把脖子伸长时，就意味着它这时要开始吐火球了。当你击中它9枚导弹后，这时不妨先把身上的装备补充一下，再给它第10枚导弹。

进入第二个形态，这也就是整个战斗最难的地方，当它靠近你时，相对来说你会比较安全一点，导弹很容易击破，镭射光束也很容易躲开，你只要变成球躲在最左边的角落里并按住L键，当它的导弹发射口开启时，这时要仔细看清它的眼睛发射出的镭射光束，当光束攻击过后，立即变回原样击落导弹，再迅速变成球。而且只要你没击中它，它就不会离开这个位置，这是补给能量和飞弹的好时机；当你击中后，它就会跑到后面去，此时若镭射光束靠近你，你就只能跳着避开，而且落下时要迅速按↓键，蹲在角落里，随时迎接导弹的攻击。运气差的话，BOSS会同时使出三种攻击，这样你就只能利用空间跳跃跳到左上方的角落处去了；如果运气好的话，BOSS的镭射光束是怎么都碰不到你的，这时的它跟第一形态也就没什么差别了。我们大概需要35枚以上的导弹才能



▲图十九

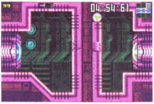


▲图二十

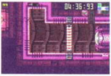
打败最终的BOSS。搞定BOSS后，先不要急着高兴，按照“《银河战士》系列”一贯的精神，我们还要进行最后的胜利大逃亡。

任务八：Escape

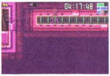
游戏最后给了我们5分钟让我们逃到地图上的飞船处，时间是绰绰有余，不过途中不能储存，所以一路上都要非常小心。在图二十一、图二十二、图二十三这三个地方，看似死路一条，其实不然，这边都有隐藏通道，务必要尽速找出来。注意，要时刻保持攻击的状态，即使是从上方下落时。回到地图(4)处会碰到2个黑海盗，要提前做好心理准备，这次的战斗是不可避免的了，我们要如何击破它们呢？笔者这里提供一个技巧，先跳到下方的平台，引诱它们跳上来，然后蹲在上方的平台，等它们自己跳上来。如果它们只是抓住墙壁而没有跳到上边来的话，很轻松就能击败它；如果它们朝你追过来，这是就要赶紧跳到最上方滚成球进入通道，往左边移动时，海盗们就会从平台上跳下去，这时你再跳下去等候它们，如此反复，多花点时间即可搞定它们。最后，在你靠近飞船时，会有个敌人突然跳出来，还好它不是黑海盗，我们很轻易地就送它上西天了。怎么，还有最后一个任务吗？当然有！就是欣赏这些来之不易的画面啦！——9%收集率研究达成！！



▲图二十一



▲图二十二



▲图二十三



文：任天堂世界·水神修　协力：CG秋实之恋　编：雪兔

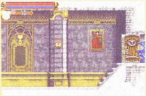


雪兔按："《恶魔城》系列"作为GBA上的ACT大作，拥有着无数为之着迷的FANS。而"《恶魔城》系列"流畅的操作、丰富的隐藏要素和经典的BUG，也使众多高手热衷于向其极限挑战。这一次，水神修玩友又送来了《恶魔城 白夜协奏曲》的极限研究，后面还给各位送上了几个有趣的BUG——下面我们就来看看，极限当如何挑战？同时也欢迎各位高手都参与到这个极限挑战中来。

《白夜》研究特辑

出城篇

出城在欧美站点称之为Outwall、源自《月下》的超人气BUG，自《月下》之后的《恶魔城》作品中都延续了这一"经典隐藏要素"。白夜的出城严格来说是利用城间传送的BUG。其原理在城门雨中一幕即有体现，在即将发生对话的极短时间内疾退，Juste会在"强制发生剧情"前发出这一动作，同理在进入场景切换门（在此特指红门）后到达另一场景瞬间疾退，图中的情况即是引发成功。





出城的现象有三种，其一是人物在出发场景的门前一段距离凭空出现，其二是到达一个遥远但不美丽的地方（就是城间传送），最后一种就是黑屏死机。下文提到的有效出城都为从右进门，简述为出城。

Juste最低完成度

极有限的城间传送在此篇中发挥了重要作用，可以利用出城跳过一些正常过程中必须经过的场景，而《白夜》即时存档（以下简称即存）传回SAVE点的特性也实现了这种价值，即跳过正常途中必须经过的场景。

这是一个相当繁琐的过程，我们要做的就是竭尽吸血鬼猎人的斤斤计较之能。首先来到取蜥蜴之尾处，进入后使用出城，穿过原本需踩机关开启的墙壁直取魔导器，这是出城现象惟一的超级闪光之处。



在Entrance（以下简称E区）的第一个SAVE点（以下简称S点）存过并取得圣水后（过程中不取书，但会得到圣水强化的指环，因此圣水是简化战斗的不二选择），来到骸骨魔窟门前，出城后直接来到了如图处，此区取得精灵之羽便即存以回到E区。

按流程来到表城空中回廊，恶魔坠落后取得眼镜并回过头向下走水域路线，到尽头的红门出城能直接来到BOSS房间，清场后向左向下，取得隐藏房间中的伯爵之爪，再向右打开通向时计塔的机关，即存，再回空中回廊，按流程进行表里城的切换，经过钟摆路线打开机关，取得碎石鞭后用时计塔—空中回廊之间的门出城来到表城赛跑区上方。

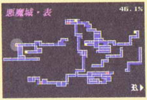


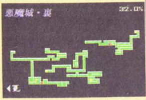
取得伯爵之牙后即存。第三次来到空中回廊，消灭积尸器后由左侧下落到S点附近。在S点取得伯爵之心，继续击破伪Maxim后，即存一次（没有高跳的情况下选回路会多走一格）。再次来到空中回廊，上表城异端礼拜堂，取得伯爵之眼（无高跳时用2段跳踩过路的飞骷髅能上去），此后一直打到死神，取得高跳后



即存。从E区去消灭大蝙蝠，继续向右的场景取得伯爵指环（注意沿平台边缘精确移动，否则多开中间一格）。

最后的问题，即进入里城E区取破墙靴与伯爵之脑的最短路线。之前选择打巨像兵取骷髅钥匙是最长的一条，取骷髅钥匙必须走的13格是先天的不足，不取钥匙有两条路线，以未进里城回廊为前提：路线1，是由表城E区到地图左上的表里城切换，并且取得诱惑钥匙，以里城S点前为原点，向右走取破墙靴，原路返回再向下到城门天井取伯爵之X，即存回表城回廊，由切换点传送到最上部打破雕塑，按走过的路一直下到电梯附近的切换点，切换后向上去BOSS房间，以死神之战后即存为起点，全过程64格；路线2，从表城E区走到里城骸骨魔窟（出城一次），再由此向上进入里城E区，向右取破墙靴，之后原路返回再到城门，由宝物库（里）的分歧点经过电梯到BOSS房间，全过程61格。两者间的差距上仅为三格，也就是骸骨魔窟出城略过的三格，制作者的设定功力令人佩服。最终最低完成度78.1%。





最低EXP通关

在下称低EXP通关为修行，是ACT游戏中外道BT境界的一种，简单来说就是只击破必要的BOSS，而对怪物们发慈悲。通常被正道称之为大“闲”者思想。

路线上的要点除E区出城直取蜥蜴之尾外，还有在空中回廊部分表城打人鱼开机关，再由里城取得破石鞭后绕道水域到里回廊打伪Maxim，以放生恶魔及积尸器。这样只会面对大蝙蝠、骷髅队长、半人鱼、史莱姆、眼球怪、大恶魔及死神七位伯爵的御使，最终EXP为18762。



全篇的关键环节是开始到取得2段跳的过程，对低EXP来说，这是城内敌兵最密集的地段之一，由于跳跃距离的问题，这一阶段对于拦路者，Juste所能做的只有躲避和被吹飞。三个好动的骷髅组成的队列简直是噩梦，即使平常默默无闻的僵尸也会有重头戏，与美杜沙有危险的地空协作、与炸弹装甲则实现了完美的攻守结合。

如果对吹飞掌握得好，消费4个小回复也刚好完成；如果不是很熟练，去宝物库之前所能收集的HP上限瓶配合最大回复也是相当有用的。



此外还有一些小细节：

礼拜堂的水母走近了会自己破，Juste主动攻击时也会破，后者却会加EXP。(=_=)

如图处要等待巫女的温柔一击吹飞过去……

此项极限仅推荐给《白夜》的死忠FANS，因为除了抓狂而不挥鞭，还要忍受误伤了一击死敌兵后的N次S/L。

Kick Master极限修行篇 Maxim的完美NO-SWORD

FC上有一款名为《Kick Master》（国内多译为《踢王》）的经典ACT，主角一踢到底的执着和丰富的辅助魔法令人难忘。在Maxim飞驰的过程中，我依稀看见了一个逝去英雄的身影……



NO-SWORD意味着全篇将没有星の剑的幽蓝光华，Maxim诡秘的速度与全屏必杀同样赏心悦目。为证明Juste对Vampkiller过于依赖，Maxim选择了难度更高的完美NO-SWORD——不但不用剑，还要做到最速。《白夜》中的Contner

判定对BOSS战影响极大，断续的多次Contner能通过S/L出现，可惜相比《月轮》的大骨头，几率也是小得让人吐血。所以《白夜》单纯的最速没有任何意义，只能算做测试数据，对ACT派的系列骨灰来说更高的追求是尽快解决BOSS的同时体验最速行进的行云流水，Maxim这一点上占绝对优势。



NO-SWORD是从路程的细节上节约点滴时间的过程，既做到了节约又能将Maxim的流畅手感发挥得淋漓尽致。Maxim的动作极其注重连贯性，为阐述这种特性要对基本指令动作做进行详细解析。

冲刺：与月下的疾退不同，几乎无硬直时间，移动距离为3个身位，是上斜坡地形的最速移动方式。

滑铲：硬直时间比疾退长0.4秒左右，移动距离为4个身位，是平行地面上的最速移动方式。完美NO-SWORD中不应该出现方向所控制的普通移动，依靠以上两种动作组合来调节身位最为流畅。

跳跃：共有三段三个高度，其中第3跳的高度设定得很微妙，后面会做说明。

飞踢：发动条件为2段跳之后，由跳跃浮空状态落地的最速手段之一，需要特别说明的是，《白夜》虽然以系列中手感最飘忽闻名，但很多时候同样存在因飞踢的垂直高度很大造成落地后的硬直的现象，冲刺具有无视硬直的特性而滑铲没有，因此高处飞踢落地后首先要选择衔接前冲。另外飞踢落地后如果不再次跳起或因为普通移动而浮空，和用滑铲滑过平台边缘地带出现浮空后都可直接再次衔接飞踢，在下称之为“二段跳完成的持续判定”。

接着重点说明NO-SWORD的核心动作——**翻滚**，未尝试过NO-SWORD的一般称之为翻滚攻击。它的主要作用并非攻击，而是衔接。其发动条件同是两段跳跃之后，在空中发动速度要比飞踢快，一次翻滚高度为半个身位，期间处于无敌状态。制作者也巧妙地设计了许多2段跳高度不够、第3跳又显得浪费半个身位的跳高过程，仅这一点足以使翻滚成为所有动作的核心。以其无敌效果穿越单体的敌兵、在敌兵过于密集地带先以翻滚出击再衔接飞踢、踩中后翻滚至飞踢的下一个落点前，如此过场速度最强。翻滚落地也同样出现“二段跳完成的持续判定”。

NO-SWORD中Maxim的真正生命是MP，主要消耗在翻滚及对BOSS战的全屏必杀上，所以完美NO-SWORD中以满MP来分区。满MP的方式包括血球和S点，后者路过不妨使用，耽误不到1秒。全部的区间路程都能以基本动作组合完成，当然对场景的了解也犹为重要（PS：出城除Juste取蜥蜴尾出城更快外，都不能实现或无利用价值），当达到一定熟练度时解放出眼睛只动手也不是玩笑。为了追求整体的流畅度，必要的时候要节省一些上平台所用的翻滚，BOSS战因一点点的MP未恢复而延迟是最为尴尬的事情。



说了这么多，其中的精彩之处还需亲自体验，下面举两个NO-SWORD中的具有代表性的片段：

一、以二段跳完成的持续判定开始，如图位置滑铲两次，在空挡处浮空后发动翻滚，接着飞踢踩中一个巨眼怪，再度翻滚一次，接飞踢踩炸弹装甲，翻滚一次后再飞踢踩刚好过来的巨眼怪，以此类推，能迅速穿过这一敌兵密集区域，观赏性一流，每个敌兵所处位置及行动都很精确，似乎专门为这种前进方式准备的……

二、如图位置下方有三层，各一个骷髅棒兵。以二段跳后的持续判定开始，滑铲浮空，飞踢第一个骷髅，然后向前翻滚不落地，靠自由落体沿平台落下转变Maxim的方向，接着飞踢左



下方的骷髅，再度翻滚不落地，重复以上过程，踢右下方的骷髅……到此还未结束，翻滚、踢中最下层烛台、翻滚、踢中BOSS房间门口的烛台，落地进入。整个过程一气呵成，爽快度满点，又令人意犹未尽。此类地形在下称为弯道，表城里骸骨魔窟中7处弯道，都能单侧不落地踩下来，其中以进入骸骨魔窟后的首个弯道最难。不知这里是否也是设计者的思路——可以说，不落地是白夜动作部分最精髓的之处，完全值得为此专开一个长距离挑战模式。在下ACT苦手，平均在23分通关。

协奏曲中的超稀有Bug

神秘的BOSS半人鱼之死：

由秋实之恋偶然发现，通过水域出城后直接来到BOSS房间，BOSS半人鱼与平常一样以潇洒异常的球状登场，接着……死了，灰飞烟灭，未对其做任何鱼身攻击。超自然的生命自我完结现象在游戏中的体现，或许怪物也有不堪忍受的时候……



Death之死：

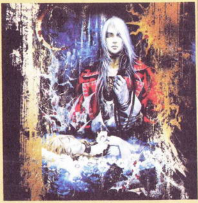
谁尝试过从死神身上取三条命？在下达成过一次。

当时使用VBA 1.6正式版，ROM为日版。是最低EXP中的对死神之战，等级18。当死神Hp被打尽时Juste升级一次，死神第一形态居然未破！闪身后照常发放小镰刀。短暂的疑惑后又补了一鞭子，不显示伤害，死神再死，Juste再次升级，打开菜单发现已经等级已经达到了22，居然得到了两位死神的EXP……最后死神第2形态正常出现。

这是近百次通关的惟一一回。曾经在BOSS RUSH中多次发生类似现象，已知的是骷髅队长和岩石怪。打岩石怪HP到限后第一形态未破，接着补充攻击不显示伤害，若干次在第一形态将之消灭；若干次打出第2形态，随后一般补上5鞭左右即可结果。与死神不同的是，岩石怪第一形态未显示的伤害算在了第二形态上，而死神两形态并非一体。

超越200%的完成度：

将“最高”完成度列入此篇并非因为它极其稀有，只要有一定的思想觉悟都有可能办到。因为……这只能发生在质次的D版卡带上。长期使用后D版卡带上经常会出现匪夷所思的BUG，这在FC时代就经常发生，这是硬件问题。在下某次不慎将卡从桌子上摔落，高度约为1米，未测受力大小，只闻响声颇为清脆。以7m/s的速度捡起后插入无损坏的SP中，尚能启用，进度看似无恙。进入后下意识地开地图，发现地图上出现数道规则的灰色亮块，而非内存修改出城后的红色，完成度为206.2%！重启SP后进度丢失。出于某种奇怪的念头再次以同样条件使卡带自由落体，现象再次出现，新建进度能跳过剧情，无巨像兵追逐之过场……打开地图，比上次更多的规则灰色亮块（同样有正常过程不该亮的地方），未入Entrance完成度已10.2%……



水神声明，请非骨灰读者勿轻易模仿，文中卡带已因过度测试无法读取，成为SP防灰专用。

火熱秘技

GBA BOBOBOOBO·BOOBOBO 9极战士 恶搞融合

◆隐藏的迷你游戏



开始新游戏时要输入姓名，此时只要“たかはしめいじん”（高桥名人）这个名字便可以玩一个隐藏的迷你游戏《STAR SOLDIER》。这是一个什么样的迷你游戏呢？其实它就是FC《星际战士》（《STAR SOLDIER》）的恶搞版本，原来的自机、敌机都都换成了《BOBOBOOBO》中的角色，甚至连背景也改变了，非常猥琐。至于为什么输入“高桥名人”这个名字就会开启这个迷你游戏，大家不妨翻翻上一辑《掌机王》，看看43页高桥名人与《星际战士》之间的典故了也许就会明白了。

GBA 光明之魂II

◆废物利用法

因众所周知的金钱BUG，玩家基本不会缺钱用，那些拣来又不用的物品就成了名副其实的废物，用此法可废物再利用——以金钱BUG法，拿起冶炼台上的钱袋直接放到物品栏里的另一钱袋上，这时物品栏会多出一袋钱而台上的钱不变。然后再拿起台上的钱，这次往物品栏里想敲的物品上放，成功你会发现钱袋回来了，而该物品则放到了冶炼台上。反复此法可将台上3个位置都放上任意物品（药、手雷、天使之翼……），再让老板敲即可。一般3个装备会敲出一个新装备，种类性能随机，也有可能什么也没有，还有可能敲出空白存档的那本大书！

◆加字大法

滥用此法会大幅降低游戏性，请先存档。

依旧是金钱BUG法，钱袋放在冶炼台左边第一位，欲加字装备放在物品栏第一排左边第一格。拿起钱袋，放在大手上，选否。成功后会发现该装备头上多了一个小P，旁边多了一个字（版本不同字不同），此时该装备如果是武器则攻击力暴升数百，如果是防具则防御力暴涨数百！注意不可进入物品状态栏查看，否则必死机！有些物品加时就会死机，关机重启即可，应该无损存档。某些物品加字后附加性能会消失，但草雉等固定装备则不会。且不同版本可加字装备也有细微区别。向中文版玩家推荐元素手套、元素帽子、元素披风的三件装，集齐加字后就“无敌”两个字！日版玩家此三件装则有可能加字不能。

◆超级钱袋

加字装备的卖价远超单个钱袋最大值，甚至会超金钱栏最大值，成为BUG钱袋，用此物买东西钱会不跳或乱跳，用此物敲装备会把要钱的大手压得看不见（不知对装备质量是否有影响），但身上或储物箱有此物你就别想进竞技场，看门人会认为你一分钱也没有！

（说一句，这些大多是我老弟WJ黄彦杰以前反复尝试的结果，因他迟迟无心投稿，我才代劳的。）

上海 赵婷

GBA 光明之魂II

◆道具复制法

前提：此法只能用来复制那些能够放进按R键后屏幕右上角出现的物品栏里的道具（如力之酒等），并且单机版即可复制。步骤如下：

1.去一个能够按B键扔道具的地方（比如光明神殿）。（如图1）

2.把要复制的道具放进右上角道具栏，只能在三栏的任意一栏中放一种，数量不限，道具栏



图1

其他两格为空。(如图2)

3. 一直按住B键不放，蓄力到最大值，然后按R键使右上方的道具栏显示出来(此时被复制的道具呈现被选中的状况)。在道具栏消失之前（道具栏在屏幕停留的时间是1秒，最好选择道具栏快要消失那一刻），再次按R键切换到空的一栏中（按的次数不限），同时松开B键（一定要快）。(如图3)



图3

图4

4. 成功的话道具栏内物品的数量不变，而地上也出现被扔出去的复制物品。(如图4)

注意：此法在模拟器和GBA上都有效，单机即可复制并且不会产生不良效果。在模拟器上只要适当调整运行速度即可；而在GBA上复制关键是要练好手感，掌握好按R键和松开B键的节奏，由于GBA的R键独特的结构设计使得按下之后机器不能马上作出反应，而B键则很灵敏。所以在GBA上执行第3步时要注意按R键的动作要比松开B键的动作稍快一点点。掌握之后就能随心所欲地复制了。(凡事一定要适可而止，不然会大大影响游戏的乐趣！)

兰州 CC

GBA 口袋妖怪 火红·叶绿

◆狩猎区无限遇敌

进入狩猎区后通常只能走600步就会被强制退出，于是一些稀有怪物便很难获得。而玩家只要站在草丛里轻按方向键原地改变朝向也能遇敌，不会消耗步数。

◆雷皇、炎帝、水君捕捉法

当玩家升级图鉴后便会在关东地区所有草地随机遇到它们，其出现位置极不固定。只要在1号道路将25级以上50级以下的怪物放在第一位然后使用不遇敌的喷雾器，在这里转悠一下，没遇敌就进玉虫市再回来逛，只要遇敌就一定是它们。

◆无敌赚钱大法

大多数人都以反复打四天王的方法来赚钱，其实这样效果并不显著。在5号岛右上方有个小岛，上面有两个MM训练员，让怪物装备おまもりこばん可以得到20000和19600元，然后跑100步站在他们中间使用バトルサーチァ，有感叹号出现的话就可以再挑战，这样又可以得到20000元，一个多小时就能赚到999999的金钱！

魍皇鬼

GBA 超级大战争

◆删除存档的方法

按住L键、右方向键和SELECT后再打开GBA电源，这时Nell美眉就会问你是否要删除存档，接下来就不用我说了吧。我没有在《超级大战争2》里试过，不知道二者是不是一样的。

湖南 becky

GBA 黄金太阳 失落的时代

◆无敌成长法

在游戏中后期，会碰到那个印第安人跟你比赛爬山，到山顶打败他，会得到反重力魔法。此时，如果你保存着那些提升能力的道具，只要随便选一条路，走进洞口，然后把那些道具全部用光。这时马上走出来，奇迹发生了！打开菜单，你会发现那些道具还在，但提升的数值不会恢复。只要有点耐性，反复进进出出，很快全主角全能力999达成！（还未发现副作用）

上海 leader

GBA 街头霸王 ZERO3

◆无限使用超杀

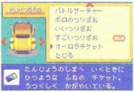
选择挑战模式：单人对多人，可以无限使用超杀。

比如说，你同时把两人KO，差不多等个二三秒钟，就在对手快出来的时候，时间又刚好把握住，你就可以使用超杀了，这样超杀槽不会被扣除掉。

福建泉州 DJ新人帅哥



386号宠物官方收得法



最近官方公布了《口袋妖怪火红·叶绿》中一直以来只能凭修改来得到的第386号宠物迪奥西斯（デオキシス）的收得方法。遵循任天堂的一贯作风，本作也要去预定即将公映的最新口袋妖怪剧场版《裂空的访问者》的电影票，然后凭此票去指定地点换取游戏中的名为“オーロラチケット”的神秘船票。这样在枯叶市乘船的时候便会多出一个去“たんじょうのじま”的选择，在那里便可见到第386号宠物。



▲在以最少步数推动石块后就能见到这神奇的宠物了。

各版本中的三种形态

电影版的预告片中迪奥西斯会进行三种形态的变身。而在游戏中它也是拥有3种形态的。当然口袋妖怪中的宠物是不能进行变身的，是以3种版本为区别。

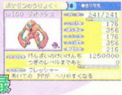




攻击，防御，特攻，特防的能力都十分平均。在没有优点和弱点的情况下可自由决定战斗方式。



和攻击形态相反，此形态的防御和特防都十分高，但攻击力上就欠缺了。适合进行持久战。







此为迪奥西斯的攻击形态。攻击力和特攻都十分强劲，但防御力很低，先攻的话能占非常大的便宜。

《裂空的访问者》介绍



▲此动画的舞台——战斗塔

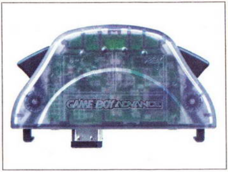
《裂空的访问者》是即将在2004年7月17日公映的口袋妖怪剧场版，而上文所说的电影票的预定工作从4月17日便开始了。故事讲述了某天陨石降落到冰原上后，随父亲前往调查冰原生态的多伊在飓风中目睹了幻之宠物迪奥西斯与天空之龙的战斗，并因此对宠物小精灵产生了惧怕的感觉。四年后，小智等人去挑战战斗塔时偶然遇见了多伊，并帮助他对宠物小精灵敞开心扉。动画过程中迪奥西斯和天空之龙都会出现，真让人期待啊。





文：龙之神／林灵思　编：LIKY

《口袋妖怪 火红·叶绿》联机宝典



《口袋妖怪火红·叶绿》上市3个月了，作为一款复刻版的游戏，能达到近两百万销量，除了拥有超人气的Pokemon和GBA本身优良的画面和音效因素外，还因为首次加入了无线通讯装置这一革命性的联机套件吧！这个捆绑发售的无线通讯装置采用了摩托罗拉公司的技术，由2.4GHzRF芯片组（包括一个32位RISC架构基带处理器和一个可减少功率消耗的RF接收器）构成，采用TDMA通讯协议，可在数米范围内进行GBA/GBA SP之间的无线通讯，从而突破了以前联机线仅能用于交换精灵和对战的局限，增加了磨粉、迷你游戏、甚至是聊天等新功能，使得《口袋妖怪》玩家之间的交流和互动跃上了一个台阶，趣味性大大增强。下面我们就把这些联机的新功能和其实现的具体方法向大家一一介绍。

一、换宠对战篇

交换精灵和联机对战是以前的《口袋妖怪》作品就有的功能，相信大家都比较熟悉了，这里就不再赘述，只强调一下本作在换宠和对战中出现的新特点和注意事项：

1.首先本作支持使用无线装置进行交换和对战（注意和下面的无线通讯篇区别开），无论是换宠还是对战，一律在PC中心二楼的第二个柜台进行。如果采用有线联机，则方法和前作的联机方法一样直接进行；如果使用了无线通讯装置，则开机后与第二柜台的小姐谈话时会多出一个选项，使用改选项便可以正常地进行通讯交换或对战。通讯对战支持两个人的2VS2（指同时出场的精灵数量）或4VS4的对战或是多人（最多支持5人）联机对战。

2.本作支持与《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》或者NGC《口袋妖怪竞技场》交换精灵，但需要注意交换是有条件的，即必须在游戏通关后，完成恢复电力的事件后才能进行。游戏这样设定大概是为了让玩家不至于一开始就得到宝石或NGC版的强力精灵，从而降低了游戏的整体难度吧。如果是《火红》、《叶绿》版之间的通讯，则没有这个限制，游戏一开始就可以进行，但交换的宠物不能携带神秘果实（No.43）等特殊道具，在通关前亦不能带金银版或者《宝石版》的精灵（No.151以后的），以及诸如梦幻之类的圣兽，否则联机时会提示失败。



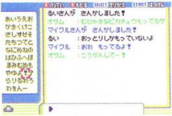


二、无线通讯篇

无线通讯对战是本作的杀手锏——在新作发售之前，任天堂就此功能作了大量的宣传。吹牛的话不多说，下面介绍一下具体的联机方法：

无线联机比较简单，两台GBA/GBA SP插上红外通讯装置后开机（废话……），到PC中心和二楼第一个柜台的小姐对话，便能够进入通讯大厅。左上方有一女子，和她交谈或者直接对准墙壁上的布告上按A键就能出现选项，功能包括进行精灵的登记、主角姓名的确认以及和其他联机玩家进行交谈（最主要的功能就是这个了）。交谈采用文字输入的方式，可以选择切换日文/英文/数字输入法（555，没有中文……），享受对战以外的乐趣。

需要特别说明的是，进入联机通讯大厅其实也可以不和别人联机！只要在主机上插上红外线装置，和小姐对话就可以直接进入房间，不过，如此一来大厅内除了你一人外，没有任何可以交流的对象，也就没有实际意义了。



三、刷卡篇

E-card（刷卡器）是GBA《口袋妖怪》新增的一个周边装置，用它可以为游戏添加许多额外的新功能，包括增加游戏可到达的场地、捕捉正常游戏无法遇到的精灵等，口袋迷一定不要错过。

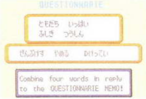


1.实现《火红》、《叶绿》和E-card的通讯连接。

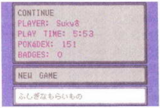
《口袋妖怪 火红·叶绿》与E-card的联机功能不是与生俱来的，需要手工加入。具体的方法是：到任意一个城市的商店，注意到下方的桌上有1本记录本，对着它按A键，就会出现输入选项，输入以下四句话：

ともだち いっぱい

ふしぎ つうしん



PS：这里有个技巧，适合不熟悉日文的朋友输入：按SELECT进入索引方式，查找4句话的第一个日文字母，在第16、11、6、2行可以迅速找到上述4句。



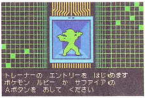
输入完成后选择第3项保存，营业员头上出现“!”，保存游戏，并重新开始，你会发现菜单多了一个选项，这便是用来连接E-card的！

2.使用E-card到达神秘的二楼对战房。

以前大家都对7号岛的老太太房间内被巨大木箱挡住的二楼感到百思不得其解，究竟这个门后面有什么呢？现在这个谜团被任天堂自己公开了，原来是用刷卡器来实现对战扩展的！打开二楼大门的具体操作步骤是：

（1）将E-card插入GBA（或者GBA SP，下同），接上通信对战线的主机端（大头端），将《火红·叶绿》卡带插入GBA，接上通信对战线的副机端（小头端）。

（2）打开主机端的GBA，选第一个选项“刷卡”，把E卡从左到右缓慢刷过（注意速度必须要慢，笔者刚开始玩时就是因为太急而屡次失败），于是屏幕出现蓝色的门。



（3）打开副机端的GBA，在开始菜单选择第三项，就是前面所说的E-card选项了。

（4）连通后分别按A键进入，这时候可以关闭E-card所在的主机，而进入《火红·叶绿》的游戏。



（5）来到7岛老奶奶的的小屋，她已经在二楼的楼梯口等待你了！选3只精灵，系统会提示要保存进度，然后就可以到二楼进行3 VS 3的对战。小心，对手非常强大！他用的精灵就是卡上说标出的精灵。

（6）无论本次战斗是否获胜，以后随时可以上二楼对战了，不需要再次刷卡，除非你想要换不同的对手。

3.E-card与6号岛屿的无名洞穴

位于6号岛屿左上方的洞穴，表面看上去似乎什么都没有，原来也是需要刷卡后才能出现游戏中抓不到的精灵。刷卡的方法和前面相同，刷卡后进入游戏，将出现新的洞穴，分别有各自不同的精灵出现。一共有6种卡片与之相对应，具体为：



E-card1：No.179小绵羊

E-card2：No.204松果兽



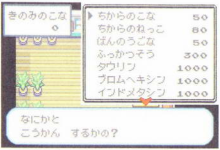


E−card3：No.228暗犬
E−card4：No.216小熊
E−card5：No.190强尾兽
E−card6：No.213壶壶龟
E−card7：No.234小尾鹿
E−card8：No.235画画狗

4.7岛站斗塔层次的增加

当使用E−card后，7号岛上的战斗塔会增至8层，出现的对手种类与所持怪兽和卡上标注的类型相同。

四、磨粉篇



大家都知道日比市左上方小屋内的老爷爷会给你一个粉末瓶，让你拿果实的粉末和他换有用的道具，果实可以从草地、森林或者野生精灵身上得到，只是如何把它们磨成粉末呢？

原来，这同样需要用红外通讯装置联机后才能磨粉。当你得到树果盒和粉末瓶后，来到PC中心的2楼，和最右边柜台和小姐说话，同样选择新出现的第3项きのみのとた，便能进入磨粉的状态。磨粉支持多人联机，但至少要有2人参加，且都要带有红外通讯装置才可以启动。必须先设置其中一台主机为主平台，即选择分项中的第一个选项，进入后出现“1.2.3……”的字样，并处在等待状态；打开另一台主机进入通讯，选择第二分项（多人参加的其他主机也是选这项），出现“主角的名字和ID号的选项”，按A键进行连接，联机成功后出现提示，按下START键，屏幕右上角出现红外连接的图标，这时便能进入开始磨粉了！磨粉的规则就是随便选择一种树果放入，每次一人选一个，开始后通过默契的配合共同把转速提升，磨出更多的粉末。当然，如果你不够熟悉的话，就拼命按A键，限制时间内按得越多次得到的粉末数量也就越多了。多磨几次，积累得到一定数量的粉末后便可以拿去和老爷爷交换。





五、迷你游戏篇

迷你游戏有2种，到2岛右下方的小屋和老人对话后选第一项是玩“跳绳”，第二项是“嘟嘟利吃水果”，下面我们将分别介绍，大家需要注意的就是要玩迷你游戏一定要使用红外线通讯装置，才能出现选项，而联机的方法和磨粉的联机方法一模一样。

1.跳绳：要求参加精灵的身高要小于70，一般选择5级以下的非神兽参加就可以满足要求。参加跳绳比赛的精灵角色就是你选择精灵的种类，开始比赛后看准绳子摆动的方向按A键跳跃即可，一般看到有头上星星闪烁时立刻按键就可以顺利跳过。

2.嘟嘟利吃水果：要求队伍中要有No.085嘟嘟利，而且至少要3个人联机。比赛时按左右方向键控制嘟嘟利移动，尽量吃下上方下落的水果就可以了。

结束游戏后可以在墙壁的海报上查询成绩，成绩优秀的话可以提升训练卡的等级！注意，和一般的游戏竞技不同，《口袋妖怪》的迷你游戏似乎更注重玩家之间配合而不是单纯的竞技——当参加游戏的玩家有1人失败了，其他的玩家也会退出游戏。因此，配合默契才是得高分的关键。

联机通讯的方法写到这里就要告一段落了，其实《口袋妖怪 火红·叶绿》联机功能方面的应用还很多，例如和NGC版《口袋妖怪竞技场》的换宠、利用刷卡器玩《口袋妖怪》的小游戏等等，如果你有更多的发现或者心得，欢迎来口袋妖怪网（www.pmgba.com）和我们一起探讨，最后祝大家玩得愉快！

文：卡氏创作组 雨中行 编：LIKY

《口袋妖怪》周边商品简介



小雨最近上网，发现了一些好东东，知道是什么吗？告诉你吧，是《口袋妖怪》的周边商品啊。《口袋妖怪》可是小雨最喜欢的游戏啊，特别是游戏中的那些可爱的小妖怪了，看到它们就忍不住想摸它一把。(^_^)现在突然让我发现了这么多关于它们的商品，你说我能不兴奋吗？再看看价格，已口吐白沫不醒人事中……经过室友数十分钟的抢救之后，终于又撑在了电脑之前：得不到你们看看还不行吗？我要把你们全部都保存起来……好东西是要拿出来和大家一起分享的，这不，当我把这些商品全部保存之后的第一个念头就是要将它们公诸于众！但冷静之后，仔细地想想好像不太现实，《掌机王》的版面不够啊。无奈只好挑选出自己的最爱来介绍介绍了，这些可都是我在百余件的商品中精选出来的啊，如果哪件你不喜欢可还要多多体谅一下，每个人的喜好不同嘛。好了，还是来看一下小雨的最爱吧。



摆饰品和文具

要从哪个先介绍起呢？还真是个头痛的问题啊，有了，就从我们最常见的摆饰品开始吧。

摆饰品，可千万别告诉我你没有见过啊，无论是百货商店，还是夜市地摊，只要是有卖玩具的地方，一般都会有它们的身影的。如此常见的东西，我也不作更多的解释了，大家还是来看一下它们的图吧。



国内比较常见的一种摆饰品，品种多、体积小、价格便宜就是它们的特点了。应该不少玩家都拥有它们吧。虽说看上去不怎么样，但买上几个自己喜欢的角色摆放在书桌前也是挺不错的。

相对上面，这是一种做工更为精良的摆饰品了，体积更大，看上去更顺眼，手感也更佳。当然，一分钱一分货，这个绝对不会便宜到哪里去的。不过我还是比较喜欢这种摆饰品，虽说可能会贵出一点，但毕竟是自己所喜欢的周边嘛，多花点钱不就图个高兴，值得。





《口袋妖怪》的铅笔和蜡笔，很可爱哦。如果我拥有它们的话，一定是舍不得拿来使用的，最多只是收藏了。我想大多数的玩家和我的想法都是一样的吧。

有了笔怎么能没有纸呢？现在就看一下《口袋妖怪》的笔记本。上边的这一本比较普通啦，也就是封面是皮卡丘和皮丘而以。而下边的这本可是大有来头的，看似普通的笔记本，它可是剧场版《雪拉比的时空之旅》中和雪拉比在一起的那个主角所掉落在过去的那本笔记本啊！是不是有点印象了呢？能和动画中的主角用同样的笔记本也还真是幸福。











这个也把它算进摆饰品中来不知合不合适，好像印象中都是被称之为玩具的，还有另一种叫法好像是叫手办？不知有没有记错。小智，小霞，小刚，武藏，小次郎，还有那个护士叫什么来着？忘了……




大家看完上页的铅笔和蜡笔之后再来看一下和它们相关的东西吧，橡皮擦和笔盒。呵呵，又是印在封面上的《口袋妖怪》图案啦。还是老样子，这些是收藏用的，不是用来当文具用的。



和前面的一种没有什么本质区别的摆饰品，就是妖怪的脚底多了一个精灵球，似乎是一个不倒翁……不过个人感觉这种更难看。



怎么样，大家看到这个的感觉是不是更好了？那是当然的了，这可是官方的产品啊，和国内的那些“民间”作品还是有一定区别的。不过光喜欢没用，这可是有钱也很难买到的东西，大家还是看看图来解馋吧。当然，如果你能去日本美国的《口袋妖怪》中心那是一定能买到的……

有了《口袋妖怪》文具之后，总要有个东西来装才行吧。就用它了，《口袋妖怪》的包！现在书包被卡通化也不算什么怪事了，说不定在大街上就能看到印有妖怪图案的书包了，但是那些图案和这里的两个是根本没法比的，可能我画得都要比那些图案要好。看看下面的两个，这才叫着真正的《口袋妖怪》包嘛，多酷！




大家在看完文具的介绍之后是不是有一种想买的冲动呢？本来嘛，文具就是我们身边实用的物品，用哪种不都是用嘛，还是换成心爱的《口袋妖怪》的吧。特别是小朋友们，快缠着你妈妈去买吧，不过可不要说是我告诉你的啊。（笑）文具也说完了，现在说一些生活中更实用的吧——

《口袋妖怪》之日常用品

如果我们的书不小心弄破了该怎么办呢？用透明胶粘嘛。现在来看《口袋妖怪》的透明胶吧，又是《口袋妖怪》的图，认得上面的小妖怪吗？有基拉、走路草、菊叶草、雪拉比，似乎比动画中的更加Q啊，只是这样还算是透明胶吗……旁边就是专门用来放透明胶的吧，要两个都拥有了才能算是全套啊。（笑）





这可是印章哦（废话，看得出来），呵呵，一看到印章就想起了上小学时自己的脸啊胳膊啊被同学用印章印得到处都是图案的悲惨往事。可现在换成了《口袋妖怪》了，但就算是《口袋妖怪》的，印在我的身上也不大乐意，毕竟不是小孩子了……



这个放在这里好像就更加离谱了，彻底可以称为玩具的东西了，但不管怎么说也是拿来摆饰用的嘛，还是放在这吧（汗，什么东西不能用来摆设啊）。感觉外观是一个盒子吧，如果没有猜错的话，应该是可以合起来的。难道是便携的，可以带着一起去郊游？

摆饰品和文具还是就介绍到这里吧，如果再不停我都不知会再拿出什么更离谱的东西来了。

日常用品

日常用品，大家天天都要用，《口袋妖怪》的日常用品有哪些呢？还是快来看一下吧。

知道下面这些是干什么用的吗？呵呵，这还用问，洗漱用品嘛。真是没有想到，《口袋妖怪》的魔爪连洗漱都不放过啊。既然它有了，那我也就只有认了，谁叫它们这么迷人呢。早上刷牙就换成《口袋妖怪》的吧。





刷完牙洗完脸又摆上盛饭的家伙了，差不多可以开饭了，噢，还差了餐具啊，总不能用手抓饭吧。刀、叉、筷子、汤匙，可以说是一应俱全啊。好，都准备好了，还等什么，开吃啦！





怎么，还不能开饭？哦，原来一时大意，忘了做饭了。为了不饿肚子，还是做点饭吧。七零八碎的，总算找到了做饭工具了，有了这些，填饱肚子应该是没什么问题了吧。不过，试问一下，如果是FANS的话，有人舍得用它们来做饭吗？但要不是FANS的话，这工具又有谁会买呢？



《口袋妖怪》的杯子、盘和碗。这对高脚杯看上给人一种高贵的感觉，就连杯上的图案都是配上了最强的超梦和喷火龙啊，这样的高脚杯只有用来盛百年干红才合适吧，而我就只有流口水的份了。



还是看一下碗和盘，来寻找一些安慰吧。这样的碗和盘算是普通了吧，也就是多了图案而以，有机会的话，动员母亲将家中的碗盘换成这样的。





也是到用鞋的时候了，《口袋妖怪》的拖鞋和旅游鞋啊。要是上课的话还是老老实实地穿上旅游鞋吧，学校可是不准穿拖鞋的。在家没事干时就可以换上拖鞋了，呵呵，穿着《口袋妖怪》拖鞋的感觉也很不错啊。







滑板、脚踏车、汽车都算是交通工具。(汗，滑板也能算……)要是出门真用上这些工具估计会吸引不少人的目光吧。那辆皮卡丘汽车感觉是最棒的了，因为最贵嘛。只是这些东西对我来说是最不实用的了，滑板不敢玩，脚踏车没学过，汽车无人敢让我试……

大家看到这里的时候，是不是觉得自己的整个生活都可以完全地《口袋妖怪》化呢？呵呵，没错，《口袋妖怪》就是可以这样完全地融入到你的生活去。好了，日常用品就说这些吧。说了老半天，大家是不是感到肚子有点饿了呢？看下时间，糟糕，离吃饭时间还远着呢。算了，还是找点零食来救急一下吧。大家都喜欢吃哪些零食呢？糖、饼干还是巧克力？不管那么多了，右边还有《口袋妖怪》零食吧。





解决了吃饭问题前，还是把衣服也一同穿上吧，以免着凉了就不大好办了。印有海皇牙和古拉顿的衣服啊，真是太喜欢了，可是两件衣服都是这么的酷，该穿哪一件好呢？真伤脑筋啊，还是隔天换着装吧。



现在可以看看手表了，手表可也是人们生活中必备的物品啊，看时间可少不了它了。左边的卡通表是小朋友们带的吧，想我小时候也有这卡通表，好像是“机器猫”为主题的，那时还没有《口袋妖怪》呢。右边的这个可是雪拉比纪念表啊，就算是成年人带着出门都没有什么问题吧？





哇，原来就边《口袋妖怪》的零食也有这么多啊，牛奶、巧克力、棒棒糖、饼干……这回可不愁没得吃了。要是大家想吃零食可一定要买《口袋妖怪》的零食啊，只是吃的时候可别像猪八戒吞人参果那样啊，可要一口一口地慢慢地品尝。对了，可不要乱扔果皮纸屑喔。





好了，吃完了零食可要记得把嘴给擦干净了啊。《口袋妖怪》的纸巾和纸巾盒，又是一个配套的物品啊，纸巾盒上的皮卡丘和皮丘好可爱，想到了《弹珠台》中它俩的救球表现，只是它们中间的开口好像小了点，这样方便把纸巾取出吗？难道这也只是摆饰用的？

现在再回到正题上来吧，该说什么了呢？还是来个女性向的吧，就说布娃娃吧。

布娃娃对我们男同胞也许没什么吸引力，毕竟一个大男孩的抱着一个布娃娃像什么样嘛。但对女性来说可就完全相反了，特别是那些造型可爱的布娃娃就更能吸引她们的目光了。男同胞们，就算自己不喜欢，但买来骗骗自己心仪的 MM 也是不错的主意啊。







菊草叶、火球鼠、小炬鳄，《金银》中的三妖怪主角啦，很逼真吧，真是太可爱了，抱着它们睡觉感觉一定很好。





喵喵、皮卡丘、皮丘，金黄一族，超可爱，真想拥有它们啊。



来个体积大点的，爱睡觉的卡比兽，可能是和人同等大小的，但是如果和游戏中的真实体积相比的话，这还算是小的了。

吊饰品

布娃娃看来看去就是这个样的了，还是换些吊饰品来看一下吧。

应该说大多数人都有在钥匙圈上挂些小玩意的习惯吧，可惜我全身上下就只有一把钥匙，还成不了圈啊，对于这些吊饰品也就只能看看啦。



卡片式的吊饰品，那些妖怪的表情还真夸张啊。



雪拉比的吊饰品，作为小玩意，可以算得上是很不错的了，用它们来点缀我们的钥匙吧。

还是雪拉比的，不过这回可不是钥匙吊饰了，而是手机用的。手机的普及率不算低了，为自己的手机配上一个《口袋妖怪》的吊饰品，不是增辉不少吗？顺便说一下，我还没有手机，因为比较穷……

糟糕，突然发现吊饰没有什么东西好说的，但都已经说了再删除又有些不忍，还是留着吧。

赶紧转移话题，可还有什么没说呢？算了，还是把GBA周边也一起起说了吧。

GBA周边，我在这里就只简单地说一下啦，至于什么详细的作用之类的还是参照以前的《掌机王》吧。

GBA周边



GBA的内套和外套，看上去不错吧。不推荐使用内套，手感极差。



GBA屏幕保护，绿色的？我的GBA可是贴上了水晶镜片，上当了啊！

GBA的手提袋，这个好像就是普通的袋子了嘛，为什么要说是GBA的手提袋，真是搞不懂。



《水都守护神》的限定版主机，样子很酷，着实是想要，但看看空空的口袋，还是忍着用自己的GBA吧。





长夹和短夹，真看不出来是干什么用的，还请高人指教。

《口袋妖怪》迷你游戏机，是官方的一种周边产品了，里面都是一些小游戏，休闲用的。



任天堂最新发售的和《红宝石·蓝宝石》相对应的“口袋图鉴 Advance”，相当棒的一种周边，还可以抓妖怪、集图鉴，只可惜国内是看不见它的身影了。

好像GBA的周边有不少，但关于《口袋妖怪》的我就只找到了这些，看来任天堂远远没有中国商人的想象力高啊。



其他

最后要说的东西比较杂啦，大多是我自己都不知有什么用的东西了，还有就是不知该放在哪类的了，放在这里有不对的地方还请多原谅了。

好多的胸章啊，这个我可知道是干嘛用的，不就是挂在胸前用的嘛。要是什么时候校徽也能换成《口袋妖怪》的那该多好啊。









这些是贴纸和贴卡吗？好怀念的东西啊，上小学时就喜欢玩这些东西了，特别是贴纸，总是把课本贴得面目全非。



这个又是什么呢？还没看明白……

这个难道是精灵球玩具？里面的那只是古拉顿吧。





《口袋妖怪》卡片的一种？



▲这个里面装得会是什么呢？拼图？

是到说停的时候了，还有不少很杂的东西呢，要是全摆上来，一本《掌机王》也不够放。不过介绍了这么多的《口袋妖怪》周边商品，大家也该心满意足了吧。好吧，关于《口袋妖怪》周边商品的介绍这回就到这里吧，要是有机会的话我们下次还可以继续接着看。希望同为《口袋妖怪》FANS 的玩友可以和我进行同共的交流，留下我的QQ: 1919 00099 希望能和你们交个朋友。另外，如果大家有空上网的话，还请来小站转转：www.capcomcn.net/club 。最后对帮助该文的完成提供大量资料的《口袋妖怪》站（www.pmgba.com）和超版 Terroe 表示感谢！

游戏之外的《火焰之纹章》

文：火花天龙剑 桂木弥生

《封印》角色投票简评



《封印之剑》早在2年前便已发售，很长的一段时间内任天堂官方并无发起人物人气投票。凭借着《封印之剑》超高的人气，在日本各大小网站都有关于其人物的人气投票，参加者也是非常之多，当然这一切都只是《封印之剑》刚发售没多久后的事情了。

《烈火之剑》发售后不久官方便发起了人物人气投票，不愧是官方发起，参与者之多是自发组织的投票所无法相比的。谁也没料到，在《封印之剑》发售近2年后的2004年2月，任氏又组织了一场《封印之剑》的人物人气投票。毕竟是已相隔了两年之久，此次的人气投票的参加者人数大不如《烈火之剑》，不过，《封印之剑》作为GBA上有着巨大影响力的S·RPG作品，此次投票还是吸引了相当数量的玩家。在此要提一下，此次《封印之剑》官方人物人气投票的发起更大的原因是想借此为将要发售（现在已发售）的《ファイアーエムブレム キャラクターズ封印の剑＆烈火の剑》一书做宣传。

人气角色TOP10

第1位 罗伊 
男性支持率★★★★☆
女性支持率★★☆☆☆

不愧是主角，轻松地便获得了第一位。《FE》历代常规之一就是：主角总是很平庸，能力和性格上都无太大突出之处，反而在人气投票中屡屡能争取到冠军。罗伊也不例外，在游戏中他并无太过人之处，再加上《封印之剑》在对人物刻画和细节上的处理较差，也使他成为了颇让人反感的角色，但在官方人物人气投票时他却稳拿了冠军。这就是先入为主的思想惯性，毕竟身为主角，玩家所扮演的角色，罗依和玩家接触的时间最多，也更会被玩家所了解。

第2位 鲁特加 
男性支持率★★★★☆
女性支持率★★☆☆☆

《FE》每代几乎必有的神秘冷酷剑士。有着前辈们打下的良好基础，游戏中对他的人物性像刻画也较为成功，实力强劲的鲁特加自然是人气居高不下。而他和贵族大小姐克拉莉妮之间的那段超越了阶级的恋情，更是让很多喜好爱情戏的玩家如痴如醉。奇怪的是外表美形的鲁特加女性支持率却不高，难道现在的日本女性玩家心中“酷男人”已有些落伍了？

第3位 莉莉娜 
男性支持率★★★★☆
女性支持率★★☆☆☆

可爱、强力的魔法美少女，这就是日本玩家对于这个人物的定义。在日本ACG界，美少女系角色一向是最受欢迎的，加之莉莉娜 又是本游戏的第一号女主角，夺得季军也是完全可以理解的。造型过于幼齿，是这个人物的失败之处。身为铁腕的海克托尔盟主之女，莉莉娜却丝毫无贵族气息和武人之气，不过，或许就是因为游戏中的莉莉娜过于可爱、乖巧，这才使许多喜爱这类女孩的玩家成了她的支持者。

第4位 雷伊 
男性支持率★★☆☆☆
女性支持率★★★★☆

和之前几位不同，位居第4的雷伊的支持者竟是以女性居多。雷伊是一个像貌可爱、性格孤傲的坏小子，大多男性都十分讨厌这类男孩，而在部分女性眼里，这类男孩是相当有魅力的。这类男孩活泼，有想法会行动，外表虽是孩子但心理世界却如同大人一般，雷伊的性格恰好就如此，再加上游戏中对其性格的刻画也是入木三分。这样说来雷伊受欢迎，特别是受那些喜好有些坏气的男孩的女性玩家的欢迎也是正常的。

第5位 菲尔 
男性支持率★★★★☆
女性支持率★★☆☆☆

和《FE》每代几乎必有的神秘冷酷剑士一样，《FE》每代也基本上必有一名强力的少女剑士，比如《系谱》的拉克秀和《776》的玛丽塔。菲尔和她们一样，她就是《封印之剑》中的强力少女剑士。菲尔并不多么漂亮，一眼看去，菲尔只是个孩子，执着的表情下还露着些许稚气，那她为何能甩开其他美丽的女性冲到人气排行的第5位呢？是因为她努力、执着的精神以及做事认真、活泼的性格，这样的菲尔才得到了大家的认可与喜爱。

第6位 夏妮 
男性支持率★★★★☆
女性支持率★★☆☆☆

天马骑士一直都是“《FE》系列”的大人气角色，这次也不例外，天马三骑士的小妹妹夏妮甩开了酷酷的二姐、成熟贤惠的大姐坐上了人气排行的第6位。夏

妮受欢迎主要是来自于她可爱的笑容，相信有不少男性玩家便是被她那天真的笑容所征服。客观地说，这个人物在游戏中的塑造比起其两位姐姐是有所不足的，不过，借着人物造型十分迎合日本玩家喜好可爱小女孩的心理，她还是获得了很高的人气。

第7位　露



男性支持率★★★☆☆
女性支持率★★★☆☆

比起兄长雷伊来，他少了些女性支持，多了些男性支持。露也属于可爱的小男孩类型，和兄长不同的是他的性格十分讨人喜爱，孤儿院出生的他还会照顾小孩子，做做家务等，难怪在官方网站的投票留言中有人说曾把他当成女孩子。试问这样一个长相可爱，性格温厚的男孩子又怎能不讨人喜欢呢?

第8位　沃尔特



男性支持率★★★☆☆
女性支持率★★★☆☆

相对其他冲入前10位的角色，他位居第8位，则有些让人不解。外表无过人之处，其相关剧情和游戏中对他的塑造都十分平淡无奇，就连战斗时的能力也不是太高。沃鲁特是个很平凡的人，一直都在默默地做着自己的事情，就是因为他的平凡与默默无闻使得很多玩家在他身上找到了共同点，萌生了许多感触。平平淡淡才是真，看来对于这句话日本玩家们也十分有感触

第9位　迪克



男性支持率★★★★☆
女性支持率★★☆☆☆

前10位人气角色中惟一个大龄角色（从这一点就能看出《封印之剑》人物设计主要所面对的玩家群体，后来在《烈火之剑》中这种情况才有所变）。在这个角色身上，对“《FE》系列”熟悉的玩家必然会看到《纹章之迷》中奥古马的影子。迪克完全可以说是奥古马的克隆体，职业、外表、经历、身世这些都和奥古马酷似，可以说迪克获得如此高的支持率也有着奥古马的功劳。通过这个人物来看，日本玩家还是相当怀旧的，对于当年痴迷着的奥古马还是没有忘却，换一种说法，可能有一些玩家在投票时投给了的是奥古马而非迪克。

第10位　索菲娅



男性支持率★★★★★
女性支持率★☆☆☆☆



男性支持率满点！果然，不论在国内还是日本，索菲娅在大多男性玩家心中都是最理想的。其实个人认为，索菲娅之所以能抓住这么多男性玩家的心，其主要原因并不是她有多么漂亮、可爱或是她的性格多么讨人喜爱，而是发自她身上的那种让人摸不透的特殊神秘感和从柔弱眼神中释放出来的弱质纤纤、惹人怜爱的感觉。在游戏中实力强劲应该也是她受欢迎的一个原因，但相当之前那个主要原因来说，这个就显得略有些次要了。

11到30位的人气排名

11.修	18.纳修恩	25.奥吉
12.蒂多	19.斯	26.艾利乌德
13.珐	20.查德	27.米蕾蒂
14.克拉莉妮	21.加雷尔	28.温蒂
15.特依斯	22.凯尔	29.赛菲尔
16.兰斯	23.哈吉巴尔	30.德雷克
17.亚伦	24.塞茜莉娅	

第18位纳修恩这个角色能冲入前20，多少有些暴冷门的感觉。这个角色的造型不是太好，性格又是那种近乎BT的自恋，很多玩家都反映他是此游戏中最讨厌的人物。讨厌归讨厌，这个人物的性格塑造还是相当到位的，使每个玩家都会对他产生深刻的印像，每次他的出现，玩家都会眼前为之一亮。相对来说，美人贤者布露妮娅、好色司祭萨沃尔、魔龙伊冬，这些美型且在游戏中有着出色表现的角色却因性格塑造力度不够而没有挤身前30位之中，从这可以看出，艺术作品中创造一个人物，性格塑造才是它的灵魂，这样才能使这个人物生动，把握住观者的心。纵观《封印之剑》这部作品，其最大的弊端也就是角色性格塑造轻重分化过于明显，导致了剧情细节上处理不当和部分角色缺少“血肉”。



这是一次《封印之剑》热潮退却后组织的投票活动。与两年前相比，玩家对游戏的看法和认识程度也有了相当大的变化，不管是会越来越深刻还是慢慢淡忘，两年后再进行一次自己心中喜爱人物的评选，谁的心境都会大为不同。在此放上2002年日本三大《FE》网站之一的EF（现已关站）曾举行的一次影响颇大的《封印之剑》人物人气投票的结果，大家看看当年的评选和现今的有多少不同。

1 莉莉娜	11 雷伊	21 米蕾蒂
2 夏妮	12 查德	22 波鲁斯
3 布露妮娅	13 贝伦兵士	23 拉拉姆
4 菲尔	14 亚伦	24 艾基托娜
5 格霖	15 珐	25 民家的阿姨
6 克拉莉妮	16 露	26 温蒂
7 蒂多	16 鲁特加	27 姬丝
8 哈吉巴尔	18 迪克	27 赛菲尔
9 塞茜莉娅	19 罗伊	29 吉斯
10 索菲娅	20 斯	29 沃尔特

逆转裁判3法庭记录·中篇

逆转裁判3
逆转裁判3
GBA
◆CAPCOM◆AVG◆2004年1月23日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆64M◆4800日元
◆无对应周边

文：太阳黑子工作室 全能的调停者
编：阿修罗



第2话 被盗走的逆转·下

地点	行动	重要线索
成步堂法律事务所	对话（绫里真宵）	
怪人的据点	对话（天杉希华）	
KB保安公司社长室	对话（系锯圭介） 获得证物“毒岛黑兵卫の解剖记录”、“新闻记事” 出示人物“毒岛黑兵卫” 对话（“被害者のこと”） 调查蓝色文件夹 调查报警器	追加话题“被害者のこと” 获得证物“毒岛のリスト” 获得证物“社长室の非常ブザー”
KB保安公司警备室	对话（矢张政志） 解心锁 对话（“事件当时のこと”） 出示证物“社长室の非常ブザー” 对话（“非常ブザー”）	出示证物“社长室のキーカード”两次 追加话题“非常ブザー” 获得证物“非常ブザーの记录”
高菱屋地下仓库	对话（华宫雾绪）	
拘留所	对话（天杉优作） 出示证物“新闻记事” 对话（“胁迫状”、“犯行の计划书”） 获得证物“天杉优作の证言书”、“仓院のツボ”	追加话题“胁迫状”、“犯行の计划书”
高菱屋地下仓库	调查地上的木箱 调查地上的涂料（获得证物“ペンキの迹”） 解心锁 对话（“仓院のツボ”、“绫里供子像”）	获得证物“ツボが入っていたハコ” 出示证物“仓院のツボ”→“秘宝展のポスター”→“ツボが入っていたハコ”→“ペンキの迹”

通过调查以后成步堂掌握的重要信息

☆春美带罐子回仓院之里验证真伪。

☆毒岛的尸体早上9点才被发现，死亡时间是9月12日凌晨1点，头部被人殴打至死后尸体被藏在社长室的保险箱中。

☆毒岛嗜钱如命，为了取得暴利经常出卖一些公司的机密情报。

☆案发当晚社长室的警报响过一次，但是由于矢张的个人原因而没有发现。

☆优作曾经是KB保安公司的职员，1年前不知什么原因突然被辞退了。

☆希华花钱大手大脚，天杉为赚更多的钱取悦她而被解雇，不得已才去做怪人。

☆第1次盗窃是天杉本人所为，第2次以后都是受人要挟指使。

☆春美验证了罐子是真品。

☆由于雾绪的疏忽，在2周前，罐子被打破过，所以才会沾上涂料，在重新修补罐子的过程中将“供子”两字颠倒。

☆雾绪用来遮住地上涂料的供子像在案发当时被移动过。

9月14日 上午9点41分
地方裁判所 被告人第4休息室

真宵：成、成步堂君！
成步堂：怎么了？又发生什么事了？
真宵：今天的法庭也很热闹啊！
成步堂：哎，因为是杀人案的缘故吧。
真宵：你说什么呀，我说的是旁边的法庭！
成步堂：“旁边”的？
真宵：瞧！今天那里有对哀牙侦探的审理呢！
成步堂：哀牙侦探的？

©2004 CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

真宵：以怪人☆假面MASK的身份接受法庭的判决。
成步堂：已经要审理了？这么快……
真宵：我也想看看对假面MASK的审理呢。
某人（细声细气）：……对不起……
成步堂（无视）：说起来，春美去哪儿了？
真宵（同样无视）：啊。回仓院之里了，可不能再让她玩下去了，要回去修行了。
某人：……对不起，我说……
成步堂（继续无视）：春美最近好像更热衷于修行了啊。
真宵：嗯……大概是由于1年前的那件事吧。
优作（大声）：请不要无视我的存在好不好！！
真宵：啊，优作君，早上好！
优作：好歹我也是一个杀人犯啊，怎么就没有人注意到我……
真宵：哪里哪里，没那回事……（突然想起优作称自己为犯人）优作君……
成步堂：难、难道……你真是犯人……
优作：啊不不不不不！我只是微不足道的“怪人”！
成步堂心说：（根据天杉优作的意思，从怪人的第二次作案开始都是按照计划书行事的……应该是有人在背地里指使他去盗取宝物！）
真宵：成步堂君，怪人……与杀人事件有关吗？
成步堂：应该有吧。赶快把今天的案件审理完就知道结果了。
真宵：唉？为什么不和往日一样，稳重求进呢？
成步堂：这……这次有点棘手。
真宵：……

同日　上午10点　地方裁判所　第6法庭

裁判长（敲打木槌）：现在，天杉优作一案正式开庭。
成步堂：辩护方准备完毕！
哥多：准备……这只不过是胆小鬼的遁词吧。
裁判长：……是啊。所以，请你这个不是胆小鬼的检察官先开始辩论吧。
成步堂（大汗）：（裁判长……没想到你这么快就习惯了……）
哥多：天杉优作要上战场的话还太嫩……我要说的就这些。
裁判长：……（沉默）不愧是哥多啊，你说什么我根本听不懂。
哥多：真是个爱找麻烦的家伙！人生就是战场，这么说你总明白了吧？
裁判长（点头）：……嗯。那么现在就确认事件的概况吧。
成步堂（大汗）：（裁判长……你怎么搞得跟个司仪一样？）
裁判长：被害者叫毒岛黑兵卫，是KB保安公司的社长。他的尸体于13日早上9点在社长室的保险箱中被发现。但是……死亡推定时间却是前日凌晨1点。
哥多：而且……那个时候，现场有只迷途的小猫在叫唤，我指的当然就是坐在那边的被告。
裁判长（敲打木槌）：那么，哥多检察官，请传第一个证人入庭。
哥多（不紧不慢地喝咖啡）：……我决定在这次的审理中喝1/杯咖啡，而真正的东西往往来自最初的一杯。
裁判长：那么，就传最初的证人……
哥多：……那，我们就听听被告天杉优作的证词吧。
裁判长：被告？你认为怎么样，辩护人？如果让被告做证人的话，对辩护方来说可是很不利的……
成步堂：（以前千寻老师为我辩护的时候，她也询问过作为被告的我，因为她一直都“信赖”我……）辩护方没有异议，同意被告做证。
哥多：哼！陈步堂，你还真有这觉悟！
裁判长（敲打木锤）：那么，请把天杉优作带上证人席！
（天杉优作上庭。）
哥多：喂，是你干的吧？
优作：嗯。
裁判长、成步堂（大汗淋漓）：……
优作：啊……不是不是不是不是。我还没想好呢！
裁判长（摇头）：……我还以为我裁判生涯当中最短的一次审判记录即将诞生了呢。
真宵：优作这家伙光看上去就已经让人觉得是半个犯人了，一开口的话就整个人都是犯人了……
哥多：……怎么样，你能告诉我吗？如果你没有杀社长，那你去KB保安公司做什么？
优作（小声地）：这……真是难以启齿啊。我想回家了……
裁判长（敲打木锤）：请你对刚才检察官的问题做回答！

～去KB保安公司的理由～（证人：天杉优作）

1. 那天半夜1点左右，我去了KB保安公司的社长室。
2. 是看了那封信才去的……我收到了恐吓信。
3. 因为直到1年前我都是那里的职员，所以我知道社长室的位置。
4. 我并不害怕社长的威胁，也不害怕身份被曝光。
5. 我出卖了公司的机密情报，所以被开除了。这对希华来说还是个秘密。

2. 是看了那封信才去的……我收到了恐吓信。（询问）
成步堂：等等！是被那封信叫出去的？
优作：我还是第一次收到叫我去某个地方的恐吓信。
裁判长：第一次收到被人叫出去的恐吓信？
优作：嗯，我还以为又要叫我去偷什么东西呢……
成步堂：等一下！（大汗）这些话下次再说吧！（笨蛋，拜托不要说多余的废话好不好……）
（选择“さらにゆさぶる”）
成步堂：恐吓信上到底写了什么？
优作：要我拿500万过去。
哥多：……钱啊？作为杀人动机来说已经足够了。
优作：啊！但是！但是！请等一下！我可没打算要给他钱！
裁判长：噢？那又怎么了？
优作：所以！我根本就没有被恐吓信所吓倒！
裁判长：唔……这个是重点。

（追加证词4）
3.因为直到1年前我都是那里的职员，所以我知道社长室的位置。（询问）
成步堂：你以前是KB保安公司的保安队长，没错吧？
优作：……嗯，算是吧。
裁判长（大惊）：队、队长？就你这德行？
哥多：在1年前，突然被炒鱿鱼了……因为被炒所以萌生根意，这个作为杀人动机来说也足够了。
成步堂（流汗）：（不妙，还是转换话题为好……）
（选择“クビになった理由”）
成步堂：优作君，你能告诉我你被炒的理由吗？
优作：这……因为我需要钱！
裁判长：钱？
优作：因为希华她把花钱当作兴趣。
真宵：这个兴趣可不妙，成步堂君。
优作：我的工资根本就不够，所以我从公司偷走了一些资料。
成步堂（大汗）：啊？
优作：在KB保安公司保存着各个公司的安全情报，我好歹也是堂堂一队长啊……
哥多（暗爽）：偷了资料……肯定是用来卖的吧？
优作：没想到却被社长发现，被惩罚免职。
成步堂（大受打击）：（我还不如不问的好！）
优作：最后决定内部私了，我就被免职了。
真宵：成步堂君，什么叫“免职”？
哥多：我来告诉你吧，就是开除掉那些有损公司利益的人。你应该特别要牢记哦。
真宵（大汗）：……关我什么事？
裁判长：证人，你偷走公司的资料这是事实吧？
优作：是的。对不起。
（追加证词5）
5.我出卖了公司的机密情报，所以被开除了。这对希华来说还是个秘密。（询问）
成步堂：为什么你要这么做？
优作：还不是因为希华那兴趣么？
成步堂（心里暗想）：（是乱花钱吗？）
优作：不是乱花钱！
成步堂（流汗）：（你怎么知道我心里在想什么？）
真宵：希华小姐好像还不知道优作君被辞退呢。
成步堂：好像是的。
真宵：有秘密的夫妇之间的关系真是微妙啊。
成步堂（感叹状）：（真宵也开始谈论起夫妇来了啊……）
裁判长：辩护人，请不要看着远处发呆。
4.我并不害怕社长的威胁，也不害怕身份被曝光。（询问）
成步堂：你原来是被什么所“要挟”的？
裁判长：恐吓信上不是写着“如果不想真实身份被曝光的话”吗。
优作：那当然是指揭穿我怪人☆假面MASK的身份了啊。不过我却没有被社长抓住小辫子，因为不管这个世界上的人怎么说我我都不在乎，只要希华相信我就好了。所以说，没什么东西可以威胁到我。
哥多：我反对！这可说不通哦……
成步堂：你什么意思？
哥多：被害者根本就没有证据证明被告就是怪人。所以说……你被要挟的原因是因为“1年前偷走过公司的情报”。
优作：啊……但、但是，这件事不是已经用解雇来了个了断了吗？虽然偷走情报是按照内部私了的……但是没有必要到现在才来问我要钱吧？
成步堂（沉思）：（真的是这样吗？）
真宵：怎么了？成步堂君。
成步堂：“从公司偷走资料”这一事实，优作君真的不害怕将它公布于众吗？
（选择“困ることがあった”）
成步堂：优作君，你应该很受担心才对啊。如果曾经偷走过公司的情报你的真实身份被曝光的话……
优作：唉？
裁判长：等一下，成步堂君，你身为辩护律师怎么可以欺负被告嘛！
哥多：哼！男人不给他点颜色看看是不会成长的。
成步堂：嗯，就是这么回事！
哥多：那，我就给点颜色你看看吧，我的辩护律师！
成步堂（大汗）：原来你是在说我啊？
哥多：你现在就证明你的主张吧！
（出示人物“天杉希华”）
成步堂：优作君……你刚才的发言可和你昨天说的话有些出入哦。
优作：唉？你说什么啊？
成步堂：你应该很怕才对啊。如果你的秘密被某个人知道的话……
优作心虚。
裁判长：某个人？
成步堂（点头）：嗯，天杉希华小姐，也就是被告的妻子！
优作：哇！你说什么呢，希华她……
哥多：……看来如果麻痹大意的话就要被你抢功了。
成步堂（流汗）：（哥多检察官！）
哥多：不错，一切都是她妻子的原因。
裁判长：怎么回事？
哥多：为了捞些老婆用的小钱，你偷走了公司的机密情报，因为害怕自己被炒鱿鱼一事被她知道所以你才会受到要挟。然后，你一手造成了杀人案！
裁判长：唔……
成步堂（大汗）：（妈的！又中了他的计……）
优作：你那样说希华，我可不会原谅你的！（声音响彻整个法庭）
裁判长：各位……还算干得不错。
真宵：怎么办？成步堂君。
成步堂：没想到开庭才20分钟就出现这么不利的局面。
裁判长：动机已经足够了。为了妻子而盗走情报，为了保守这个秘密又不惜杀人……真是周到过头的家庭

服务啊。
哥多（喝了口咖啡）：动机已经被证明了。下一步就轮到……
成步堂（大汗）：唔唔唔……（我想哭了……）
哥多：在那天半夜1点，杀人现场到底发生了什么？你现在说给我听听。

~社长室内发生的事~（证人：天杉优作）
1. 一进社长室，眼前就"嗖"地窜出一个可疑的人影……
2. 他突然往我额头一击，我立刻头昏眼花起来。
3. 要不是穿着那东西的话，肯定就没命了！
4. 当我清醒过来时……就发现了社长的尸体。
5. 如果不是穿了假面MASK的衣服，我肯定没命了！
6. 我急忙把尸体藏进保险箱中，花了我将近10分钟的时间。

3. 要不是穿着那东西的话，肯定就没命了！（询问）
成步堂：等一下！"那东西"指的是什么？
优作：这不明摆着吗？当然是怪人☆假面MASK的衣服咯！
裁判长：等一下！"假面MASK"？
优作：啊？话说回来，好像我不应该说这个的。我打扮成了怪人的模样！然后，华丽地降临于KB保安公司社长室！
裁判长（大惊）：你说什么！
（全场震惊）
真宵：成、成步堂君，你以前知道这个吗？我可是第一次听说哦。
成步堂（大汗）：（这么说的话，我也还真是第一次听说。）
哥多：这连我都不知道，真是个喜欢隐瞒的家伙。
优作：对不起，其实是我一直都没有机会说……哦，不，也不是。到底该怎么说呢，反正我就是没把它说出来……
哥多：哼……我的第6杯咖啡用它那冷漠的视线在注视着我。
裁判长（敲打木槌）：现在的证词有矛盾，请证人修改证词。
（追加证词5）
5. 如果不是穿了假面MASK的衣服，我肯定没命了！（询问）
成步堂：你为什么要穿上假面MASK的衣服？
优作：因为我就是怪人☆假面MASK啊。
裁判长：你知道你在说什么吗？假面MASK现在正在隔壁的法庭接受审理呢！
优作：啊……算是吧。因为那个时候我……以为有人会以怪人一事来要挟我。所以我认为还是应该打扮成怪人的样子前去的好。
成步堂（流汗）：啊？
优作：披风太碍手碍脚了，动起来很不方便……比我想象中的要多花了很多时间呢，真是辛苦。
成步堂："多花时间"？（到底是指什么？）
（选择"さらにゆさぶる"）

优作：当然是指那个啦！在把社长的尸体藏到保险箱里的时候也披风被卡在里面了……
裁判长（大惊）：什、什么？等一下！
优作：唉？
裁判长：你……把尸体藏在保险箱中？
优作：啊，就算是吧。
（全场哗然）
裁判长（敲打木槌）：为什么？这到底是为什么？出于什么理由、什么意图？
哥多（吹着杯子中的咖啡）：……人们什么时候才会把内裤丢进洗衣机里？
裁判长：啊……啊？
哥多：答案只有一个。当他们在脱下内裤的时候！
裁判长（不解）：……我还是不明白你在说什么。
成步堂（大汗）：你是想说"人们只有在自己是犯人的时候才会把尸体藏在保险箱中"吧？
哥多：你怎么知道的？
真宵：每次都说一些让人难以理解的话……
裁判长：……辩护人，难道……被告刚才说的话你早就知道？
成步堂（摸着脑袋傻笑）：啊，哈哈。就算是吧。
裁判长：什么意思嘛你们！就让我一个人不知道！证人，请把你刚才说的话追加到证词中去。
优作：好吧。
成步堂（大汗）：（怎么我感觉裁判长的眼神好像要吃人了……）
（追加证词6）
6. 我急忙把尸体藏进保险箱中，花了我将近10分钟的时间。（出示证物"非常ブザーの记录"）
成步堂（拿出报警器的记录）：请看这份记录。
裁判长：那……是什么？
成步堂：社长室与保安室相通的报警器的记录。只要按下社长室的按钮，保安就会马上赶到……
哥多：……
成步堂：根据记录记载……凌晨1点02分的时候警报器曾经响过一次！
裁判长：什……什么？
成步堂：如果天杉优作就是杀人凶手的话，在他听到警报响起的时候他应该立刻逃跑才对！因为保安马上就会赶到这里！
哥多：我反对！像他那样大大咧咧的家伙……根本就不知道在大楼里还有保安的存在！
成步堂：反对！优作君直到1年前都是那里的保安队长！怎么可能不知道那里有保安？
哥多：反对！但是！实际上保安并没有赶到啊！
成步堂：那只是个巧合而已！当晚的保安是个靠不住的家伙，他为了给前女友的新男朋友吃拳头而……这些被告人优作君应该全然不知！
哥多：我反对！那大大咧咧的家伙应该没有注意到警报响起！
成步堂：反对！警报的声音非常大，怎么可能听不见？如果优作君当时还有意识的话……

裁判长：“意识”？什么意思？
成步堂：请回忆被告的证词。在他进社长室的那一瞬间被人殴打过……他本人也说“当时头昏眼花”的，实际上，他在几分钟内曾一度丧失过意识。
裁判长：“失去意识”？也就是说被打晕了？
成步堂：优作君不知道曾经响过警报，所以他才能那么从容地把尸体藏进保险箱！
哥多：……你到底在说什么！
成步堂：在优作君晕过去的那段时间里，警报曾经响过一次，原因只有一个！当时房间里还有另外一个人！不错！他就是打晕天杉优作，然后按响报警器的人！
（全场听众纷纷点头）
裁判长（敲打木槌）：肃静！肃静！这、究竟……
哥多：我反对！是那家伙——天杉优作他杀害的社长！
成步堂：反对！那么，按下警报器的人又是谁？
哥多：那、那……只可能是被害者了！就是这样！（用拳头敲打桌子）是在被那家伙袭击的时候，社长他自己按的！被害者并不是当场死亡的！要做到这点并不困难！
成步堂（大受打击）：……
裁判长（看着哥多）：你是说毒岛他自己按下了警报器？那你怎么认为，成步堂君？
成步堂（沉思）：（……无论如何也要在此证明出真凶的存在！到底怎样才能证明按下报警器的不是社长呢？）
（出示证物“社长室の非常ブザー”）
成步堂：这就是决定性的证据！
裁判长：报警器？上面究竟留下了什么线索？
成步堂（自信满满）：什么都没有留下！
哥多：喂！在你重新张开嘴之前先把你的嘴闭上怎么样？
成步堂：“什么都没有留下”……这就是线索！
裁判长：什么意思？
成步堂：在按钮上并没有任何留下指纹。如果是毒岛社长按的话，肯定会留下指纹的！
哥多（把刚喝进口的咖啡喷了出来）：我反对！指……指纹应该是那小子的！
成步堂：我反对！怎么可能！保安很有可能会马上赶到的！
哥多：指纹被他自己擦掉了！
成步堂：反对！被告人……优作君穿了假面MASK的衣服，假面MASK带着手套，根本没有把指纹擦掉的必要！
（观众议论纷纷）
裁判长（敲打木槌）：肃静！肃静！肃静！
哥多：……我好像已经吃饱了。
真宵（大汗）：应该是喝饱了才对吧……咖啡的话……
裁判长：但是……如果当时现场有真凶存在的话……为什么他要特意按下报警器呢？
成步堂：……
裁判长：……难道他不怕危险吗？他应该马上逃走才对啊。
成步堂：……
裁判长：……
成步堂：……（突然摸着脑袋傻笑）
裁判长：这到底算什么！这么令人尴尬的一段时间。
哥多：把戏终于就要被拆穿了。
真宵：成步堂君！揭穿它。
成步堂：我先整理一下情报再好好想想……真正的犯人是在半夜1点将毒岛社长杀害的，在那节骨眼上，优作君正好赶到，犯人将优作君打晕，然后按响了警报器。
真宵：可那样的话，保安人员会马上赶到的啊。
成步堂（心说）：（“保安”……“赶到”？）
裁判长（敲打木槌）：……时间到。辩护人，我想听听你的看法。
成步堂：知道了。
裁判长：请你说出真凶为什么要按下报警器呢？
（选择“警备员を呼ぶため”）
成步堂：按下报警器的话，保安就会赶来，犯人的真正目的就是这个！
裁判长：自……自己叫保安过来？
成步堂（摸着头傻笑）：是这样，不过最后还是没来成。
真宵：因为那保安说想给人吃拳头。
哥多（喝了口咖啡）：真是个可歌可泣的犯人啊！他后悔自己犯下的罪行，所以才想自首吗？
成步堂（摇头）：不是这样的。在报警器被按响的那一刻，社长室内其实有3个人。他们分别是：被害者毒岛社长，他已经死了；被告人优作君，他也被人打晕了；还有第3人，那便是“真凶”了！
裁判长（恍然大悟）：……是这么回事啊。
成步堂：发生这种状况后，真凶却逃走了，这到底是为什么呢？房间中剩下的只有被害者和天杉优作两人……
优作：那时……如果保安赶到的话……谁见了我都会说我是犯人的！
成步堂（拍案而起）：不错！这正是犯人的目的！为了把罪名嫁祸给天杉优作！
哥多无奈地喝口咖啡后又吐出来。
（全场哗然）
裁判长（敲打木槌）：肃静！肃静！肃静！
优作：成步堂君！究竟是谁？想把我推上犯人位置的究竟是谁？啊，不，等一下，要说犯人的话，我也好歹算是挺了不起的怪人……
真宵：成步堂君！犯人究竟是……
成步堂：我现在就把那家伙揪出来！
真宵：但、但是！他到底是谁啊？
成步堂：现在还没有充分的证据，所以只能猜测。犯人他知道优作君的真实身份，而且也知道那天晚上他将被叫到KB保安公司……那家伙就是利用了这一点，才立下了这个杀人计划！
裁判长（敲打木槌）：那，我可以问你吗，把罪名诬陷

给天杉优作的杀人犯究竟是谁？
（出示人物“星威岳哀牙”）
成步堂：名侦探星威岳哀牙，就只有他了。
哥多：名侦探……
优作：星威岳哀牙……
裁判长：不是那个……怪人☆假面MASK吗？
成步堂（摇头）：……裁判长，现在在隔壁接受审理的并不是怪人☆假面MASK。而是杀害毒岛黑兵卫的真正凶手！
（全场哗然）
裁判长（敲打木槌）：肃静！肃静！辩护人，请说明清楚……
成步堂：“盗窃罪”和“杀人罪”……哪个的罪名更重一些？
裁判长：这……还用问吗？当然是“杀人罪”。杀人罪以现在的法律来看的话可能要判处死刑的。
成步堂：请你回忆昨天的审理中，星威岳哀牙在罪名被证实的时候，他似乎很高兴。
哥多：他是在为名侦探成为大盗贼而庆功！
成步堂：身为“杀人犯”却受到“大盗贼”的判决，星威岳哀牙他其实是在为此而高兴吧。
裁判长：所以他才要求判“有罪”……
成步堂：假面MASK在杀人案进行的那一刻有完美的不在场证明。（拿出当时在高菱屋的监控相机拍下的怪人照片）你们看，在高菱屋偷走罐子，那就是他的不在场证明。也就是说！怪人☆假面MASK的有罪判决，正是星威岳哀牙所要做的不在场证明工作！
裁判长（大惊）：有罪判决却成了不在场证明？
哥多：时间快要到了。
裁判长：你说什么？
哥多：当然是指对星威岳哀牙的判决，那本来又不是什么棘手的案子。如果你想阻止对他判决的下达，现在是惟一的机会了。话虽如此，这也是以你能够有信心证明名侦探就是杀人犯为前提的。
成步堂：……
裁判长：对星威岳哀牙的判决引来了各界的注目，将其中断后，如果你不能证明他就是凶手的后果你也知道……对被告天杉优作的判决将不再有任何动摇的可能。
成步堂心说：（真的能行吗……）
哥多：你可以试着赌一把，不过搭上的却是你的性命……
优作：成步堂君！我……我相信你！
成步堂：优作君……
优作：所以……所以你一定要去啊！
成步堂（沉思）：（话虽这么说，我现在的决定可是会影响优作君一生的啊！如果我失败的话，他会原谅我吗？）

千寻的话语突然在成步堂耳边响起：成步堂君，不要再迷惘了，为了委托人，你要朝着你自己相信的道路前进……

成步堂：裁判长！我现在要求马上休庭！
哥多：这……就是你的答案？
裁判长（敲打木槌）：……好，我也铁了心了。从现在开始的20分钟内，本案的审理暂时中断。成步堂君，请你把带星威岳哀牙带到本法庭！
成步堂：是！

在千寻声音的鼓励下，成步堂迅速地赶到了星威岳的法庭那里中断了对他的审判。看起来这里的审判也要进入新的局面了！

同日　中午12时21分　地方裁判所　第6法庭

裁判长：那么审理继续进行，星威岳哀牙先生，请坐到证人席上。
哀牙：哎，我的大律师，没想到你居然对我下此毒手……
成步堂：现在还不能下判决呢，因为你有着完美的不在场证据，作为怪人☆假面MASK……
哀牙：真是失礼，连我哀牙侦探都不知道你在说什么。难道是因为从今天早上10点开始到现在我一直都呆在隔壁的法庭的缘故吗？我完全不知道你们这边的状况。
裁判长：今天你一直都坐在被告席没动过吗？为了接受对怪人☆假面MASK的判决……
哀牙：不错！
成步堂心说：（难道他还想要坚持自己是怪人☆假面MASK的主张吗？）
裁判长（敲打木槌）：那星威岳哀牙，首先我问你，9月12日凌晨1点，毒岛黑兵卫被杀害时你在哪里？
哀牙（擦拭着放大镜）：无知的人连对自己的无知感到羞耻的那点智慧都没有，看在你是裁判长的份上，我原谅你了！
裁判长：啊，谢谢……
哥多（接过咖啡，喝了一小口）：那……侦探先生，你说说事发当晚的事情吧。
哀牙：遵命……检察官大人。

～案发当晚的不在场证明～（～证人：星威岳哀牙）

1.……我以怪人的身份与预先通知的一样偷走了罐子。
2.虽然准备期间比较令人讨厌，但是实际的偷盗工作却异常简单。
3.照片不会说话，不过正因为如此它才是不会说谎的证人。
4.相机拍下怪人的时刻于杀人事件一致！（询问）

1.……我以怪人的身份与预先通知的一样偷走了罐子。（询问）
成步堂：这张照片就是证据吗？（拿出高菱屋监控相机拍下的照片）
哀牙：不错！
成步堂：照片中的怪人带着面具啊……
哀牙：所以才叫“假面MASK”啊。
成步堂：不过这样一来怪人的真实身份不是就不知道了吗？
裁判长：什……什么！
哥多：我反对！你是想说这家伙不是星威岳哀牙吗？而是为了创造不在场证明而乔装成“怪人”的共犯？
哀牙：呵，真有意思。我哀牙会有共犯？

（选择"やめておく"）
成步堂：（如果杀人案发生时，哀牙侦探在KB公司的话，那么这张照片上的假面MASK应该是有人假扮的……）
真宵：他果然有共犯！
成步堂：但是……我目前还不知道那人是谁。
真宵：嗯……我也不知道……
成步堂（没有根据的反对只能正中对手下怀……也许还有其他办法可行。）
2.虽然准备期间比较令人讨厌，但是实际的偷盗工作却异常简单。（询问）
成步堂：你确实受到了雾绪小姐的委托担任戒备工作，
哀牙：不错……就20天前的事。
成步堂：可是高菱屋接到预告单却是案发10天前的事啊……这样一来，预告单不就在你接受警备委托之后才发出的了吗？
哀牙：不错！难得接到个担任警备的工作。这可是获取战利品的绝好时机啊。
裁判长：唔……原来如此。
真宵：……喂，成步堂君，你不觉得有点奇怪吗？
成步堂：怎么了？
真宵：……哀牙侦探他不是一直以自己是名侦探为荣的吗。如果自己一个人担任戒备的高菱屋中的东西被人偷走的话，那他名侦探的名号不是就不保了吗？
成步堂：（这么说来确实有些不自然……）
3.照片不会说话，不过正因为如此它才是不会说谎的证人。（询问）
成步堂：等一下！你说的"照片"是这张吧？（拿出高菱屋监控相机拍下的照片）
哀牙：不错！这正是证明我罪行的决定性证据。
成步堂：决定性……证据……（这本来就很奇怪……）我觉得这张照片好像是故意照的……
哥多：反对！自己设置的监控相机陷阱怎么可能让自己来踩！
哀牙：就是啊！
4.相机拍下怪人的时刻于杀人事件一致！（询问）
成步堂：我想问问关于监控相机的事……
哀牙：哎，我知道你在想什么！
成步堂（大汗）：啊？
哀牙：你肯定是在想我在这张照片的拍摄时刻上做了手脚。
哥多：这不可能，监控相机是高菱屋准备的，而打印照片资料的也是高菱屋的工作人员。很遗憾……照片上根本就没有做手脚的余地。
裁判长：唔……
成步堂心说：（我还是找找其他疑点吧……）
真宵：这不在场证明……是假的吗？
成步堂：是啊，因为这样一来，在KB公司杀害社长就变得不可能了啊。
真宵：但是……也没有发现特别可疑的地方啊。
成步堂：可能性只有两点。照片中的假面MASK是假的，或者照片本身就是假的。

3.照片不会说话，不过正因为如此它才是不会说谎的证人。（再次询问）
成步堂：等一下！你说的"照片"是这张吧？（拿出高菱屋监控相机拍下的照片）
哀牙：不错！这正是证明我罪行的决定性证据。
哥多：……你应该已经知道的了……
哀牙：防范用相机是高菱屋准备的，所以说根本没有余地在照片上做小动作。所以说如果没有共犯者，我就根本没有可能杀人……不是吗？
裁判长：……唔……
成步堂心说：（……再好好想想事发当晚的情况，那天晚上的"地下仓库"与"照片"，这之间本很就存在着"不自然点"不是吗？
（选择"存在する"）
哀牙：你认为这张照片是伪造的吗？
成步堂：至少它存在着不自然点这是事实。那天晚上……我们在事件还没有发生前曾经去过地下仓库，这张照片上有个地方与我们那时的记忆存在着出入。
裁判长（敲打木槌）：那么辩护人，请说出你的看法。这张照片上的不自然点究竟在哪里？
（光标指向墙边的涂料）
成步堂：现场的不自然点就在这里！
裁判长：这……难道是血迹？唔，没想到案件忽然透露出一丝血腥味了！



成步堂（摸着头傻笑）：……啊，不是的。那个是粉红色的涂料。
裁判长：什么？那只是涂料？而且还是粉红色的？
成步堂（大汗）：（你受打击也不要表现得这么露骨好不好！）问题不在照片中的涂料，如果回想起那天晚上地下仓库的状况的话，本来应该被拍下来的"某样东西"却没有出现在照片中！
哀牙（心虚地流汗）：……
裁判长（敲打木槌）：那我问你，照片上原本应该被拍到什么东西？
（出示证物"绫里供子の黄金像"）
成步堂："仓院之里秘宝展"的负责人说过，她曾用供子像来遮住地上残留的涂料。而且在罐子还没被偷走前，我也确实在那里看到过黄金像。如果照片真的是在那个晚上拍的话，那么黄金像也应该在照片中才对！
哥多：我反对！但是，事件发生后第2天，我去现场

的时候，那个欧巴桑的雕像明明是在房间的角落里的啊。
裁判长：唔……究竟是为了什么而被移动的呢？
成步堂：黄金像是比裁判长更庞大的物体（什么破比喻啊……），她自己当然不可能会动！
哥多：切！那你倒是证明给我看看。"什么人"因为"什么原因"而在那个晚上移动过黄金像！
真宵：成步堂君，你能证明吗？
成步堂心说：（先不管是谁移动过黄金像……问题在于"为什么"要移动……）
裁判长（敲打木槌）：那我问你，在案发当晚是谁移动了黄金像？
（出示人物"星威岳哀牙"）
成步堂（指着哀牙）：移动黄金像的人是你……哀牙侦探！当然，也只有你！
哀牙：……哎呀，我的大律师！稀奇的事情又发生了……
裁判长：辩护人！你那稀奇的自信有根据吗？
成步堂：这很简单。因为在那天晚上，在地下仓库的只有证人一个人！
哀牙：确实很简单。但是……为什么我非得去搬动那么重的黄金像呢？
成步堂心说：（移动黄金像的"理由"，我就从这点作为我们胜负的切入点……）
裁判长（敲打木槌）：怎么样，辩护人，这位证人出于什么理由而移动黄金像的？
成步堂："理由"恐怕就在这张照片当中。（拿出监控相机拍下的照片）哀牙侦探，你乔装成怪人☆假面MASK，为了就是要制造"当晚你在高菱屋"这个不在场证明。
哀牙：……
成步堂：这张照片中存在着一个巨大的谎言。如果照片中有黄金像的话，那么这个谎言就无法成立了……所以你才移动了黄金像！
裁判长：照片中存在的……"谎言"？
哥多：真有意思，你一定要告诉我。究竟这张照片上的"谎言"在哪里！
（光标指向相片左上方的时间）
成步堂：这张照片上"谎言"指的当然就是"拍摄时间"了。
裁判长（震惊）：什、什么意思？
成步堂：辩护方的主张只有一点！那就是星威岳哀牙那天晚上在KB保安公司把毒岛社长杀害了！这样一来的话，事情就变得理所当然了！案发当晚的这个时刻，证人根本就没有可能在高菱屋！
哀牙（汗流不止）：……
裁判长：但是！移动黄金像的理由究竟是……
成步堂：裁判长，请您回忆。这座黄金像是什么时候被放置在仓库的门边的？
裁判长：那是……
哥多：黄金像是在事发当日才被运到地下仓库的，而且为了遮盖涂料而被放在了门边。
成步堂（点头）：……正是如此。哀牙侦探一早就已经决定了杀害被害者的时间，然后，为了制造那个时间段的不在场证明，在案发数日前就事先拍好了这张照片！
哥多：什、什么！
成步堂：当然，那个时候黄金像还没有被运到地下仓库。
裁判长：啊……
成步堂：所以，案发当日，哀牙侦探就非常焦急，在关键的地方出现了本来不应该存在的东西……所以！在案发当晚哀牙侦探才不得不挪动黄金像！为了配合他那张事先已经拍好的照片！
哀牙：哇！
（全场哗然）
裁判长（敲打木槌）：肃静！肃静！哀牙先生，真的是这样吗？
哀牙：等一下，老人家！你难道忘记这个了？（拿出当晚监控相机的记录）
裁判长：这是……
哀牙（自信满满）：地下仓库电脑上的记录，根据上面的记录，事发当晚，相机确实有过拍摄的记录啊。
成步堂：我反对！监控相机是高菱屋准备的这没错，但是，管理这些记录程序的人却是你！要在上面做点手脚对你来说简直易如反掌！
哀牙：哎呀……
（全场再次哗然）
裁判长（敲打木槌）：肃静！肃静！哥多检察官！这究竟是……
哥多不紧不慢地喝了口咖啡，然后又马上吐了出来。
裁判长：别喝咖啡了！
哥多：……第11杯。我早就决定在这次审理过程中喝17杯咖啡了，还剩6杯了。
裁判长：不过，辩护人的主张确实有一定道理。
哥多："一定道理"？那算什么啊？我们可是行万里路的旅人……
真宵（大汗）："一理"和"万里"……两者的单位是不一样的吧……
哥多：……这张照片是事先拍好的，而且为了配合照片才挪动了黄金像……真是有意思啊……但是有一点让人觉得好笑。
成步堂：那是？
哥多：就是"可能性"。整天说着"也许"的男人，怎么可能追得上美好的梦想？
裁判长：也对哦！
成步堂（大汗）：不不！你不要在一边默许那家伙！
哥多（看着哀牙）：……喂，怪人！
哀牙：哎呀？
哥多：如果你作为假面MASK的行动没有矛盾的话，那就没任何问题了……你试着说说看。

～仓院之罐盗窃计划～（证人：星威岳哀牙）

1. 我哀牙受到高菱屋的戒备委托是在20天前。
2. 罐子装在箱子里，被保管在地下仓库中。

3. 所以直到我作案那天为止，我都没有办法看到罐子的实物。
4. 因为听说是个贵重的秘宝，所以10天前我递出了预告单。
5. 为了确保我得手，负责戒备的就我哀牙一人。
6. 于是，12日凌晨1点，我初次得到了罐子！

6. 于是，12日凌晨1点，我初次得到了罐子！（出示证物“假面マスクの予告状”）

成步堂：哀牙先生……如果你是怪人假面MASK的话……那这张预告单也应该是你写的喽？

哀牙：那当然……

哥多：那张预告单有什么问题吗？

成步堂：多读几遍预告单你会发现它是这样写的。“请准备好那只满是斑斑点点的罐子”，所谓的“斑斑点



点”当然就是指罐子上粉红色的涂料了。

裁判长：那又怎么样？难道有什么问题？

成步堂（点头）：……假面MASK不是不可能知道罐子的模样的吗？

哀牙（心虚）：什么意思？

成步堂：罐子上的斑点其实就是涂料。

裁判长：涂料？

成步堂：而且，在罐子上沾上涂料是它在被运来高菱屋百货以后！

哀牙（无言）：……

哥多：这个笑话一点也不幽默……

成步堂：仓院之罐在被搬到地下仓库那天，由于某人的不注意而被打破了，沾上粉红色的涂料也正是在那个时候！

哥多（沉默）：……

成步堂：但是这张“预告单”上却清楚地写下了罐子的模样，也就是说，哀牙侦探在事发以前就已经见过罐子了！（拿出监控相机拍摄的照片）不错！就是在拍摄这张伪造的照片的时候！

哥多刚喝进去的咖啡又喷了出来。

成步堂：而且，既然这张照片是伪造的，那么你在事发当晚的不在场证明也就不成立了！

哀牙（惊慌失措）：哇！

（全场哗然）

裁判长（敲打木槌）：肃静！肃静！证人，你还有什么好说的？

哀牙（呻吟）：唔唔……

成步堂（得意）：（好！就在此决出胜负！）

真宵：成步堂君。现在准备胜利姿势还有点为时过早吧。

成步堂：哎？

哥多（喝咖啡）：哼！你们这帮人都是些没有信念的家伙。

裁判长：信、信念？

哥多：昨天刚刚全场一致认为那家伙是怪人的，今天却仿佛要叫他杀人犯了。你们不觉得太轻浮了吗？

裁判长：好、好像是噢……

成步堂（大汗）：（你怎么又默许他的意思了？）

哥多：星威岳哀牙杀害了毒岛黑兵卫？那，你能告诉我究竟是出于什么理由吗？

哀牙（得意地擦手中的放大镜）：哼哼哼哼，就是，你能说出理由吗？

成步堂：……

哀牙：动机！动机是什么？

真宵：成步堂君，那家伙好像恢复元气了！

裁判长：伪造不在场证明，并且把罪名诬陷给天杉优作……如果这是计划犯罪的话，确实需要强烈的动机！

哥多：持有这种动机的人应该是被告……天杉优作才对吧。对吧？我的侦探先生！

哀牙：不错！根据我名侦探的调查，那年轻人的动机很明显！

～杀害毒岛的动机～（证人：星威岳哀牙）

1. 我哀牙根本就没有和被害者接触过。
2. 毒岛先生一直都在调查怪人……但是他却错误评估了其真实身份。
3. 恐吓信是毒岛先生写的，收信人是天杉优作。
4. 被害者以前就对天杉优作背叛他一事怀恨在心。
5. 但没想到……被告自己也认为自己就是假面MASK！
6. 所以，他杀害了毒岛先生……真是一出悲剧啊。

3. 恐吓信是毒岛先生写的，收信人是天杉优作。（出示证物“胁迫状”）

成步堂：稍微等一下，哀牙侦探。

哀牙：唔……如果真的只是“稍微”等一下的话，没问题。

成步堂：如果这封恐吓信是寄给“天杉优作”的话，那么就产生了一个矛盾。

哀牙：矛、矛盾？

哥多：像你这样的人存在本身就是一个矛盾……

成步堂（大汗）：（不知道是在说谁！）

哥多：在这个时候，男人就应该用拳头说话。你可以给我看看你的“拳头”吗？

裁判长：那么，请出示证物，说明与恐吓信有矛盾的地方。

（出示证物“新闻记事”）

成步堂：……请好好看看这份报纸上的消息。上面有“艾玛诺之泪”（エマノンの泪）……也就是被盗的宝石的照片。

裁判长：这……这又是怎么了？



成步堂：问题在于这颗宝石的“颜色”！
哥多：“颜色”？对我来说有些棘手的话题呢。
成步堂：根据报纸上的记载，被盗走的宝石的颜色应该是“蓝色”的，但是恐吓信上却是这么写的……“把你先前得到的‘红色钻石’处理掉”……
裁判长：啊……红色？
成步堂（拍案而起）：也就是说，恐吓信上所写的“红色钻石”并不是假面MASK所盗的“艾玛诺之泪”！
（全场哗然）
哥多：我反对！那又怎么样？陈步堂！这封信有可能是寄给别人的！这就是你想说的是不是？
裁判长：想这么说吗？
真宵：想这么说吗？成步堂君！
成步堂（自信满满）：不错！受到毒岛社长胁迫的，其实应该是这个人！
（出示人物“星威岳哀牙”）
成步堂：当然就是你！哀牙侦探！
哀牙（满头大汗）：你……你有什么证据吗？
成步堂：你与假面MASK事件之间有莫大关系。而且……前回的事件中你取回了战利品。在那个时候，你作为“礼物”乘机拿走了宝石。
哥多：宝、宝石吗？
成步堂：……恐怕，就是他带在手上的那枚……（指着哀牙手上的钻石戒指）红色的钻石戒指吧！
哀牙：唔唔……
成步堂：恐吓信中所指的，就是这颗宝石！而被毒岛黑兵卫胁迫的人就是你哀牙！
哀牙：哇！
（全场震惊）
裁判长（敲打木槌）：肃静！肃静！
哥多：我反对！
成步堂（大汗）：（唔……怎么感到一种奇怪的魄力）
哥多：哀牙侦探受到毒岛黑兵卫的胁迫，你这话是认真的吧？
成步堂：嗯，是这样。
真宵：成步堂君，再加把劲！
哥多：那么你回答我，这封恐吓信上到底写了些什么东西？所谓的“如果不想你的‘真实身份’被公开”又是指什么？
裁判长：确实……是这么写的啊。
哥多：毒岛要公开星威岳哀牙的“真实身份”，那所谓的“真实身份”究竟又是指什么呢？
成步堂心说：（哀牙就是因为害怕毒岛社长的威胁所以才杀他灭口的，为了守住这个秘密他竟然下此毒手，哀牙的“真实身份”究竟是……）
真宵：这是胜负的关键！成步堂君！
成步堂：星威岳哀牙不惜杀人要受住的他的“真实身份”就是……
（选择“正体は胁迫者”）
成步堂：星威岳哀牙……他就是胁迫者！
哀牙（无言）：……
哥多：我反对！喂，你不是这样说过吗？受到被害者毒岛胁迫的是星威岳哀牙，难道受到胁迫的哀牙……又去胁迫其他人？
真宵：嗯……这确实有点奇怪……
成步堂：这一点也不奇怪。而且我们只能这么想！毒岛黑兵卫胁迫星威岳哀牙这没错。但是！天杉优作同时也受到了某个人的胁迫！天杉收到最初的恐吓信的时候正是“艾玛诺之泪”失窃后的数日间，从那以后他作案都是按照计划书来行事的……
裁判长：这么说……天杉优作果然还是怪人啊。
成步堂：这就是辩护方的主张。立出计划书，不用自己动手就可以得到自己想要的宝物，哀牙侦探，这一切都是你的所为吧！
（全场哗然）
哀牙（取出放大镜）：嘘！小声点！我终于看见了……
成步堂：看见什么了？
哀牙：你上小学的时候一定经常在通信簿上这样写：“做事鲁莽，多出错”……不是吗？
成步堂（大受打击）：你、你怎么知道的……
哀牙：如果说我哀牙要挟天杉优作的话，那么照你的意思，我应该知道他和假面MASK的关系喽？
成步堂：这……确实是这样！
哀牙：自第2次开始，天杉优作就一直收到计划书，也就是说，他在第一次作案的时候被我发现了他的身份……
裁判长：嗯……不然的话也不会构成威胁。
哥多：那样的话，你给我看看滚烫而且苦口的证据吧。在第1次事件的时候，哀牙侦探为什么会发现天杉他就是假面MASK？
（出示证物“新闻记事”）
成步堂：终于被我看见了！
哀牙：看见什么了？
成步堂：……你在上小学的时候，你一定经常在通信簿上这么写。“聪明反被聪明误”……没错吧？
哀牙：你、你是怎么知道的……
成步堂：因为刚才那份报道里面的，正是哀牙侦探和打扮成警卫员模样的天杉优作……假面MASK不可能在死胡同里消失，所以他只好脱下衣装，把它藏在垃圾箱里。
裁判长：什么……这不是把人当傻瓜吗……
成步堂：所以说，别说是你名侦探，就连小孩子的眼睛都骗不过。哀牙侦探，那个时候应该被你看见了

吧？天杉优作脱下衣装的那一刻！
哀牙：哇哇！
（台下的人纷纷议论：什么嘛，他原来不是什么名侦探啊……连个怪人都不是……）
哀牙：……你这家伙！你真会落井下石啊！
成步堂（流汗）：……
哀牙：我……我不是什么胁迫者！我是具有声望的名侦探，也是……怪盗！为什么你到现在还不明白？
成步堂（摇头）：你……既不是什么具有声望的怪盗……更不是什么名侦探。胁迫者和杀人犯才是你的真实身份！
哀牙：（看见没有什么好反驳了）哈哈哈哈，没错！我就是胁迫者，而且也是杀人犯。
裁判长：这次答案总算出来了……
真宵（大汗）：哀牙侦探这家伙还真有魄力……
裁判长（敲打木槌）：工作人员！请准备对星威岳哀牙的拘留……
哥多：我反对！
（全场愕然）
哥多：你的木槌可不要敲得太早了。
裁判长：你这是什么意思！我已经准备下达对此人的判决了……
哥多：我只说一句！下达判决的人应该是我！
裁判长（大惊，无言）：……
真宵（大汗）：……没想到冒出句这么具有冲击力的宣言。
哥多：陈步堂，你小子毛还没长齐呢！
成步堂（流汗）：什……什么？
哥多：你确实证明了很多东西，星威岳哀牙的确是个卑鄙的胁迫者，事发当晚他也的确不在高菱屋地下仓库……
成步堂：不错！所以，毒岛社长就是他杀的！
哥多：但是（喝了口咖啡），你还有一样东西没有证明！
裁判长：那是什么？
哥多：他不在仓库，又不一定说明他在杀人现场！你怎么证明这个卑鄙的家伙在事发当时在KB保安公司呢？只要这一点还没有证明，那就不应该下判决！
成步堂（狂晕）：什么！
（全场哗然）
裁判长（敲打木槌）：肃静！肃静！你怎么认为，辩护人？
成步堂心说：（这次可真是最后关头了……）
真宵：但、但是！这到底能不能证明啊？
哥多：思考到此结束，陈步堂……给我听听你的答案。
成步堂：那天晚上，哀牙侦探在KB保安公司这一点，辩护方……
（选择"立证は不可能"）
成步堂：还不能证明。（大汗）
裁判长（摇头）：果然还是不行啊。
成步堂：但是！如果要求哀牙侦探再多做些证词的话……

哥多：我反对！很遗憾……一切都到此为止了，陈步堂。
成步堂：什么意思？
哥多（窃喜）：我不批准他再作证词了。你忘记了吗？星威岳哀牙侦探是中止了刚才的审判被你拉到这里来的，而你……却没有能成功证明他犯的是杀人罪！这位证人……马上要回他原本的法庭去了，因为他还要接受他作为"怪人☆假面MASK"的审判……
成步堂（大汗）：怎么会这样……
哀牙：没办法，我的大律师！到最后，果然还是"爱"赢了啊！我就是名侦探以及怪人！判决已经证明了这一点！而天杉优作才是真正的犯人！我以名侦探的身份下此定论！
（全场点头）
裁判长（敲打木槌）：肃静！肃静！肃静！对这位证人的审理……就到这里了。
成步堂（大汗）：（什、什么嘛！那优作君怎么办？）
真宵：成步堂君！别泄气！明天还有机会！再去搜查一次证据看看。
成步堂：那样的话……就来不及了……
真宵：啊？为什么？
哥多："一事不再审"……这是裁判的基本原则难道你们不知道吗？
真宵（不解）：一事不再审？
裁判长：因为某项罪名接受判决的，只要已经判处了无罪的话，那么被告人便不能再以相同的罪名被起诉了。这是裁判的大原则！所以也对这位证人适用。
哥多：星威岳哀牙马上就要接受"怪人☆假面MASK"的有罪判决了，也就是说……
裁判长：杀害毒岛黑兵卫一事他是无罪的。
真宵：怎么会这样……
裁判长：……既然你现在不能证明杀人罪成立，那星威岳哀牙以后就不能再以杀人罪制裁了！
成步堂：哇……（难道胜利之门就这样关闭了吗？即使优作君胜诉的话……真凶星威岳哀牙还是逍遥法外……）
裁判长（敲打木槌）：本法庭所有证人的发言已经全部完毕，而且也没有更多的证词了……那么，对证人的询问也不得不在此终结了。……各位有异议吗？那么，我宣布对星威岳哀牙的询问到此结束。
（"我反对！"突然传来一个女性的声音。）
某人：我……终于被我看见了。裁判长，你在上小学的时候通信簿上肯定经常是这样写的。"道听途说，听风是雨"……
裁判长（大惊）：你、你是怎么知道的？
某人：成步堂君，把头抬起来。你难道忘记我说的话了吗？辩护律师在遇到危机的时候更是应该笑着面对。
成步堂（抬起头来）：（这声音，难道是……）
（千寻附体在真宵的身上，出现在了成步堂面前）
千寻：好久不见了……成步堂君。
成步堂：……千……千寻老师！
千寻：那，开始吧，一鼓作气！

成步堂：但是……没办法啊，千寻老师！证词已经结束了，再询问的话……
千寻：……证词还没结束呢。
成步堂：什……什么意思？
千寻：裁判长！你刚才说过这样的话吧？“证人的‘发言’，都已经作为‘证词’被询问完毕”。
裁判长：是、是啊。
千寻：很遗憾，裁判长你忘记了一件事！刚才最后的询问结束后，这位证人不是还“发言”过一次吗！证人说过“到最后，果然还是‘爱’赢了啊！我就是名侦探以及怪人！判决已经证明了这一点！而天杉优作才是真正的犯人！我以名侦探的身份下此定论！”
裁判长：但……但是，这发言有那么重要吗？
千寻：这……还是由询问来揭晓吧。既然证人有发言，那我们辩护方就有询问的权利！怎么样，检察官先生？
哥多（无言）：……
裁判长：怎么样？哥多检察官……
哥多（考虑一阵后）：啊！
哀牙：真没办法，我的大律师，你还是慢了一步！
哥多：没办法。
哀牙：哎？
哥多：证人确实“发言”了，那你就要接受最后的询问。
哀牙：检察官大人！这到底……
裁判长（敲打木槌）：那，星威岳哀牙，我同意辩护方询问的要求。
千寻：请你关于“你以名侦探的身份断定天杉优作是真凶的理由”做最后的证词！

～最后的证词～（证人：星威岳哀牙）

1. 不错！那天晚上我人是不在高菱屋。
2. 因为我受到了某一更重要事件的委托，不得不离开。
3. 所以我事先拍好了那张照片。
4. 真正的犯人就是天杉优作，这么美妙的推理是在我耳边轻诉的真实。
5. 根据钱包和钥匙卡就能证明事发当时他在现场了。
6. 另外，曾经响起过一次的报警器现在也成为推理的线索了。
7、按钮上没有留下指纹……这为什么呢？
8、如果是被害者按的话，那么应该留下指纹才对啊。所以……按响警报的是犯人。
9、他穿着假面 MASK 的服装，所以没有留下指纹。
10、而恐吓信上宝石的颜色应该是被害者自己写错了。
11、所有的证据都说明了那位可怜的年轻人是犯人！

成步堂（大汗）：（没想到这证词说得这么头头是道……）
裁判长：刚才证人的发言所有要点都很有说服力，没有矛盾部分啊。
哀牙（悠闲地擦放大镜）：那当然！
裁判长：但是，你怎么会知道报警器的事情啊？
哀牙：因为警察的搜查资料都如实汇报给我名侦探了。所有的调查文件都要过目这是我的基本原则，我的大律师！
成步堂（大汗）：……
裁判长：星威岳哀牙原本的审理不能再继续中止了……我只给你一次机会。
成步堂（流汗）：等、等一下！才一次机会，这也太……
哥多：呵……PARTY 终于要开始了。
千寻：怎么样，成步堂君。
成步堂：现在根本没有证明其证词是矛盾的证物。
千寻：看起来像是这样啊。
成步堂：“看起来”？
千寻：怎么样？成步堂君，所以说要指出矛盾的方法并不是利用证物。不管怎么说……这已经是最后的机会了。如果你找不出决定性的矛盾，那么你就要输，就是这样！
哥多（接过咖啡）：第 17 杯，也是最后一杯了。这次审理也该要终止了。
9、他穿着假面MASK的服装，所以没有留下指纹。（询问）
成步堂：哀牙先生，你终于自己承认了啊……那天晚上你在杀人现场 KB 保安公司……
哀牙（大汗）：你在说什么傻话啊？
成步堂：你刚才不是说过那样的证词吗？“报警器上没有留下指纹”是因为“天杉优作穿着怪人☆假面 MASK 的服装”……
哀牙：是啊，这个推理难道有错吗？
成步堂（拍案而起）：哀牙先生……那你是怎么知道这些的？
哀牙：真失礼，这些事情……
哥多（尴尬）：……我的喉咙怎么突然干得要死了……
成步堂：“优作君去犯罪现场的时候穿着怪人的服装”，我们知道这一事实是在什么时候？
裁判长：这是在……
哥多：就是在刚才啊。我喝的第 6 杯咖啡用它那冷漠的视线注视着我的时候。
成步堂：不错！被告没有将这个情报告诉任何人！所以知道这个情报的……就只有今天在法庭上的人而已。
哀牙（支吾）：……哦……哦……
成步堂：……哀牙侦探。你根本不可能知道这个情报！
哀牙：哎、哎呀！
成步堂：你刚才明明正在接受对怪人☆假面MASK的审理！这样一来，你又是怎么知道这一情报的呢？
哀牙（支吾）：……这……
哥多：我反对！这位侦探知道这件事是因为他以前可能还有别的机会知道！
成步堂：我反对！那个“机会”就是问题所在！“那天晚上优作君穿着假面MASK的服装”，哀牙侦探知道这一情况的可能性只可能有一个！
裁判长（睁大眼睛）：只有一个……
哥多（大惊）：可能性？
成步堂：请再次回忆天杉优作的证词，他刚进社长室就瞬出一个人影……优作君在那一瞬间目击过真凶。
哥多：我反对！但是天杉并没有发现他啊！你怎么知

道“真凶”就是哀牙？
成步堂（摇头）：我反对！你把他的证词倒过来想想看。
哥多：倒过来？
成步堂：“优作君目击了真正的犯人”……如果把他倒过来的话想的话……真正的犯人也应该“目击”到了优作！
哥多：难……难道！
成步堂：哀牙侦探！你在案发当晚于现场目击了怪人！就在你杀害毒岛社长把天杉优作打晕时！你知道优作君穿着怪人服装的机会就只有那一个！
（法庭突然开始震动，哀牙露出真面目）
哀牙（狂笑）：各位，请看吧，为了追求与天才的身份相符合的好对手，自己终于也染上了罪名，真是可怜的小丑啊……
裁判长：……这不是和昨天一样的话吗？
成步堂（摇头）：不过，意思可是完全不同了哦！
哀牙：啊哈哈哈哈哈哈哈哈！
（片刻后）
裁判长：真是个复杂的案件啊。胁迫天杉优作的哀牙侦探同时又被毒岛黑兵卫胁迫；杀害了胁迫者的哀牙侦探又把罪名推卸到天杉优作的身上；然后为了逃脱杀人的罪名，故意让自己被判决成怪人有罪……
成步堂：他想出这些方法都是利用了裁判中的“一事不再审”原则来为自己做不在场证明吧。
某人（轻声地）：对不起……
裁判长：不管怎么说……总算真相大白了。
某人：不好意思……
裁判长：我们差点把罪名强加给一个大好青年。令人讨厌的“杀人犯”的罪名……
某人：请不要无视我的存在！
裁判长：……啊，你是什么时候出现的？
成步堂（大汗）：（他不是一直都在那吗……）
优作：那个……关于判决……
裁判长：我已经知道了，你没有杀人。
优作：嗯，你能明白我很高兴！但是……我却还是怪人☆假面 MASK 啊！
裁判长（恍然大悟）：啊……
优作：昨天在这件事上，我被判无罪了。
成步堂（大汗）：啊……
优作：不是有个“一事不再审”原则吗？
裁判长：说起来的话……
哥多：真是个大大咧咧的家伙……
成步堂：你认为怎么样，千寻老师。
千寻：正如被告所说，“一事不再审”就是铁则！已经被判无罪的案子不能被再次起诉。
成步堂：那……就是说这样一来怪人就无罪咯？
千寻：姑且算是这样吧。
成步堂（流汗）：（姑、姑且……）
裁判长（敲打木槌）：那我现在就宣布对被告的判决！无罪！
（全场喝彩）

同日　　　　　　下午 3 点 35 分
地方裁判所　　　被告人第 4 休息室

千寻：干得不错！成步堂君！
成步堂：谢谢，千寻老师！我们已经好久没见了啊。
千寻：是啊。因为最近真宵也不怎么叫我出来了。
成步堂：是、是吗……
千寻：当然是开玩笑的哦。那孩子……好像现在很迷惘啊。
成步堂：……是指成为仓院流灵媒道的继承人那件事吗？
千寻：因为那就意味着和母亲道别啊。
成步堂：绫里舞子女士？
千寻：成步堂君，你要一直陪在她的身边哦！
成步堂：啊，遵命！
千寻：那……咱们下次见。
（千寻消失。）
优作：啊！成步堂君！我……该说什么好呢……
成步堂：恭喜你，优作君！
优作：谢、谢谢你！啊，不，到底该说什么好啊。说什么都……
真宵：够了！你就乖乖地去一边偷着乐吧！
成步堂：真宵……
真宵：杀人嫌疑被洗清，身为怪人却被判无罪，你还想怎么样啊！
优作：不过，虽然如此，我却失去了一切……
真宵：啊？什么意思啊？
优作：被 KB 保安公司解雇、自己就是假面 MASK，其实这些都是为了希华啊。
成步堂：希华？
优作：她最最痛恨犯罪的人。她绝对不会原谅那些卑鄙的犯罪者！虽然我知道，但是……被 KB 保安公司辞退后，如果没有钱的话……我对她来说就没有一点魅力可言了……希华也一定会离开我的。
成步堂：所以你才乔装成怪人？
优作：嗯，但是一切都已经结束了。已经摔碎的茶碗是不可能再恢复原样的了。
真宵：谁说的！喂，成步堂君！
成步堂：哎？
优作：真的可以回到原样吗？
真宵：没问题的！成步堂君，你证明给他看看！
成步堂（流汗）：（你狠，突然把这么个苦差事推给我……）
（选择“仓院のツボ”）
成步堂：优作君，已经摔碎的茶碗也是有可能再回到原样的哦。
优作：仓院之罐？是希华找到的吧。
成步堂：希华小姐一直都很信任你哦，优作君！所以我认为你根本就没有什么好担心的。
希华（突然出现）：啊！可找到你们了！
成步堂：希、希华小姐。
希华：太棒了！优作君！无罪、是无罪耶！
优作：谢谢！但、但是……希华对我这样的人已

经……
希华：优作君！你为什么不一早就告诉我啊，我都不知道你被KB保安公司辞退了呢。莫非你真是怪人？
真宵：希华小姐知道这事后准备怎么办？难道……
希华：这不明摆着吗？这么刺激的事情我怎么可能错过啊！我要用我的爱车去飙车！绝对不能落后哦！
成步堂：这……你不是不会原谅犯罪者的吗……
希华：嗯？我不会原谅的是那些胆小怕事的犯罪者，比如说那个侦探。
成步堂：原来如此……
希华：优作君堂堂正正发出预告单宣战，我可是喜欢得不得了啊。这就是所谓的"SPORTSMANSHIP"（运动精神）！
真宵：SPORTSMAN？
希华：我的预感果然是正确的。只要有优作君在，我的每一天都会充满刺激！
优作：希、希华……
成步堂：（希华小姐真的很喜欢优作君呢……）
希华：喂，龙一君！
成步堂：啊。
希华：能够拜托龙一君来做辩护人真好！谢谢你！我这一生都不会忘记你的大恩大德的！
成步堂：啊，哪里哪里。打起精神来吧！
希华：龙一君也一样哦！

成步堂（害羞）：（我怎么脸红了！）
春美（突然出现）：成步堂君！真宵！恭喜你们了！（发现希华）啊！
成步堂（流汗）：（来得真不是时候）
春美（连续给成步堂几个耳光）：好你个成步堂，居然又当着真宵的面和别人的老婆……
（耳光声响彻整个休息室）

我的意识就这样渐渐模糊了，事情也就这样结束了。优作君说"已经摔碎的茶碗是不可能再回到原样的了。"但是，应该没这回事。因为……不错，不是连摔碎的壶子都回到原样了吗？

第2话 被盗走的逆转 完结



第3话 逆转的菜单

登场人物

绫里真宵（19岁）	成步堂的助手。仓院流灵媒道的接班人。目前仍在修行中。
哥多（ゴドー）（？）	本名、国籍、年龄一切都未知的检查官，好象认识成步堂？
须须木真子（23岁）	吐丽美庵的女服务员，由于假成步堂的判决而被判处杀人罪。
冈高夫（28岁）	本案的被害者，是个程序员。
系锯圭介（32岁）	刑警，负责调查本案。
五十岚将兵（68岁）	吐丽美庵的常客，喜欢吃纳豆的制服狂，案发当时就在现场。
本土坊薰（39岁）	吐丽美庵的厨师。
鹿羽浦美（25岁）	鹿羽权太的独孙女。好象受过重伤。
芝九藏虎之助（42岁）	卡流泽公司的社长，人称"钱老虎"。
鹿羽权太（78岁）	黑暗组织"鹿羽组"的组长。

"就到这里了，本案没有继续审理下去的必要了。事件的真相已经很明白了，已经没有任何疑问的余地了！"裁判长敲打着手中的木槌。
"怎么会……这样……不是我干的！"
"在喝下毒咖啡的时候，餐桌旁就只坐着被告一人……所有的证词和证据都说明了这一切。"
"不是的！我……明明看见的！真的……看见的！还有另外一个人！那家伙……那家伙才是凶手！为什么谁都不相信我？"
"那……我宣布对被告的判决，有罪！本日在此休庭！"伴随着沉重的木槌音，案件的审理画上了一个并不圆满的句号……
在法国餐厅"吐丽美庵"打工的须须木真子不幸卷入了一场投毒杀人事件，几乎所有的证据都证明了她就是凶手，而把她推上犯人位置的，却是"我"成步堂龙一……



地点	行动	重要线索
成步堂法律事务所	对话（绫里真宵）	获得证物“杂志の记事”
拘留所	对话（须须木真子） 出示证物“杂志の记事”	
吐丽美庵	调查报栏	获得证物“スポーツ新闻”
拘留所	出示证物“スポーツ新闻”	
吐丽美庵	对话（本土坊薰） 出示人物“须须木マコ” 勾玉遗失，暂时不能解心锁	追加话题“マコの动机”
维他命广场	对话（五十岚将兵） 调查右侧的杂志	获得证物“シゴト志”
吐丽美庵	出示证物“シゴト志”	
警察所・刑事课	对话（系锯圭介） 出示证物“スポーツ新闻” 出示人物“本土坊薰” 对话（“气になる本土坊”）	交给系锯验笔迹 追加话题“气になる本土坊”
吐丽美庵	对话（绫里真宵）	获得证物“ランチ”
厨房（キッチン） 警察所・刑事课	调查桌子上的勾玉（取回勾玉） 调查画面左下箱子中的小瓶 取回证物“スポーツ新闻” 出示证物“小ビン” 对话（“本土坊のヒミツ”） 获得证物“本土坊の借用书”	获得证物“小ビン” 交给系锯化验
维他命广场	调查摩托车 对话（“常连さん”） 解心锁（出示证物“ランチ” →“シゴト志”→“スポーツ新闻” →“须须木マコ”）	获得证物“スクーター”
吐丽美庵 维他命广场	出示人物“五十岚将兵” 对话（五十岚将兵） 获得证物“五十岚のメモ”	
吐丽美庵	解心锁 对话（“マコの动机”、“当たりクジ”）	出示人物“本土坊薰” →出示证物“五十岚のメモ” →“勾玉”→“本土坊の借用书”

通过调查以后成步堂掌握的重要情报

☆事发当时现场有两个男人，其中一个下的毒，但是店里其他人却说只看到一个男人。

☆听本土坊说被害者是一个人坐的，这一点店里的常客可以证实。

☆当时被害者的桌子上放着张 CD。

☆被害者冈高夫是电脑公司的职员，案发后他身边的 CD-ROM 不见了。

☆吐美丽庵的东西又贵又难吃。

☆体育新闻报纸上的笔迹是被害者的

☆本土坊有 5000 万的外债

☆五十岚是个制服狂，去店里用餐完全是满足自己的特殊嗜好。

☆五十岚再次证实当时餐桌旁就被害者一人。

☆本土坊有些小偷小摸的前科。

☆被害者当时中了5000万的彩票，事件发生后彩票不见了。

☆本土坊自己也偷了一张被害人的彩票，不过只中了 100 元。

☆对5000万的彩票眼红很可能就是真子杀人的动机。

1月7日　　上午9点48分

地方裁判所　　被告人第1休息室

真子（垂头丧气）：是这样啊……还是没有其他人看到另外那名男子啊……我端咖啡过去的时候他明明就坐在那里！

系锯：真子小姐！

真子：啊！系锯前辈！

系锯：怎么样？身体还好吧？

真子：这么微妙的问题我还真不知道怎么回答。

系锯：注意身体，不好好吃东西可不行哦！

真子（敬礼）：遵命！

系锯：说起来，喂！还有你！

成步堂：在！

系锯 一定要想办法让本案无罪判决！如果失败的话，小心你的脑袋！

成步堂（大汗）：（看他的眼神像是要来真的！）

真宵：啊，系锯先生，你今天总算可以站到我们这一边了！

系锯：嗯。

真宵：你一定会帮助真子小姐的，是吧？

真子：真的吗？系锯前辈！

系锯：当，当然了！一切都包在前辈身上！我今天可是第一个证人哦！（看着成步堂）你一定要找出致命的破绽哦！
成步堂（流汗）：知、知道了。
系锯：那，今天我们算是站在同一战线上了。（笑着先离开了）
须须木（敬礼）：须须木真是大感激啊！系锯前辈不愧是我须须木所仰慕的刑警！真让人觉得有安全感！
真宵：不知道今天的审理会变得怎样。
成步堂心说：（系锯要真是那样的人就好了……）
同日　上午 10 点　地方裁判所　第 4 法庭
裁判长（敲打木槌）：须须木真子一案现在开庭。
成步堂：辩护方准备完毕！
哥多（喝了口咖啡）：……好苦啊！
裁判长（战战兢兢）：我说……成、成步堂君？
成步堂：在，有什么事吗？
裁判长：喔！
成步堂（大汗）：你想干什么？
裁判长：没什么，上次开庭我叫你名字的时候你吼到"咋啦！"，那样子快吓死人了。
成步堂（大汗）：不不不！所以说那个是冒牌货啊。
裁判长：这回，我们的成步堂君终于又回来了。
成步堂（大汗）：（什么叫"我们的"……）
裁判长：那么哥多检查官，请先做开头辩论。
哥多：陈步堂，你是真是假，通过今天的审理应该很清楚就能看出来了。
成步堂（大汗）：啊，不不，我确实是真的成步堂龙一。
哥多：我不是这个意思……我关心的只是你陈步堂本身算不算是个真正的男人。
成步堂（流汗）：（我果然能感觉到这个戴着面具的男人对我有持有的强烈的"敌意"。）
裁判长：大家都知道，本来这个案子已经审理过一次了，所以这次我们就开门见山了，多余的话我可不想听第？遍。
成不堂：（我也不会再让同样的审判结果重演的！）
裁判长：那么就请传第一个证人入庭。
哥多：作为社交礼节，我问你，你的姓名和职业是？
系锯：……
裁判长：证人！快报上你的名字！
系锯：啊，不好意思！我叫"刑警"，从事"系锯圭介"一职。
哥多：喂，你说反了，我的刑警！
系锯：啊！对哦！不管了，总之我是从昨天开始接手调查此案的。
裁判长：昨天开始？
系锯：最初负责调查的刑警忙别的案子去了……
真宵：你没问题吧，系锯先生。
裁判长：那，证人，此案的基本资料你已经确认过了吧？
系锯：是……是的。被害者叫冈高夫，是个职业程序员。是电脑软件公司"巴克达斯"（バクダス）的职员。我手中这份是被害者的解剖记录。（递上解剖记录）
裁判长：嗯，那我就收下了。
（获得证物"冈高夫の解剖记录"）
系锯（拿出餐厅的平面图）：接着请看这张平面图。案发时被害者坐在这个位子（进门第1张桌子右侧），被下毒的咖啡是女服务员从这里（厨房）端出来的。
裁判长：女服务员，就是指被告吧？
系锯：是的。被告刚喝下一口咖啡后，立刻中毒身亡。当时在店里的其他人有……厨师本土坊薰和常客五十岚将兵两人。
裁判长：唔……看起来好象真相已经很明显了……
（获得证物"吐司美庵の上面图"）
哥多（喝咖啡）：那么，我的刑警，被告棺材上的最后一颗钉子就由你来为她打上去吧！

～关于本案～（证人：系锯圭介）
1. 在案发当时，餐桌上就坐着被害者一个人。
2. 冈高夫看起来好象在听收音机似的。
3. 毒是从咖啡杯里化验出来的。
4. 是氰化钾，这可已经是剧毒了。
5. 此外，被告人似乎也有杀人动机。

1. 在案发当时，餐桌上就坐着被害者一个人。（询问）
成步堂：等一下！可以吗？
系锯：哦！怎么样！我刚说证词里面有矛盾吧？
成步堂（大汗）：（天哪，我被你感动得热泪盈眶了……）这句证词和被告的主张有点出入。被告说当时桌上还有另外一个人。
系锯：啊，是的。这是我……
哥多：我反对！你是为了帮她逃脱杀人罪，才故意这么说的吧？
成步堂：你说什么？
哥多：很遗憾，厨师和常客的证词可不是那样的。是吧？我的刑警先生。
系锯：他们俩的证词确实是一致的，当时桌旁没有别人。
裁判长：唔……
成步堂：（怎么办？再问下去吗？）
（选择"さらにゆさぶる"）
成步堂：有可能是证人们没看见也说不定啊！可能是被阴影挡住所以没有看清楚被告的桌子。
哥多：呵……陈步堂，你真可悲！
成步堂：……
哥多（拿出一张照片）：我这里有张入场券。
成步堂：入场券？（那不是照片吗？）
哥多：是欣赏有罪判决的入场券，送给你们做礼物吧！这是在厨房的入口附近照的，在案发当时，厨师所看到的就是这副光景。光看这张照片，现场的情况就很清楚了。怎么样，你还想说他们看漏了一个人吗？
成步堂（大受打击）：……
（全场哗然）
（获得证物"现场写真"）
2. 冈高夫看起来好像在听收音机似的。（询问）
成步堂：听收音机？

系锯：在他胸前的口袋中放着一只小型收音机。
真宵：好象真子也这么说过，"被害者好象戴着耳机在听什么东西"。
成步堂：（怎么办？继续问下去吗？）
（选择"さらにゆさぶる"）
成步堂：被害者当时用收音机在听什么？
系锯：哎？这个我怎么可能知道啊！
成步堂（大汗）：（你拽个屁啊……）
真宵：好象没问出什么名堂来。
3. 毒是从咖啡杯里化验出来的。（询问）
成步堂：毒是只从咖啡中化验出来的吗？
系锯：什么意思？
成步堂：那个毒是液体呢？还是粉末？
系锯：这白痴都能猜得到啊，当然是粉末。
成步堂：那么毒是装在砂糖瓶，盐瓶，还是胡椒瓶里的？
哥多：我反对！切！难道你会在咖啡里加盐和胡椒吗？
系锯：我顺带说一句，被害者喝的是黑咖啡。
成步堂（大汗）：唔唔唔……
裁判长：咖啡里似乎真的是下了毒呢。
成步堂：（怎么办？继续问下去吗？）
（选择"さらにゆさぶる"）
成步堂：你确认被害者真的喝下了那杯咖啡？
系锯：什么意思？
成步堂："咖啡杯里下了毒"，但是！我们却没有被害者喝过咖啡的证据！
系锯：啊！原来是这么回事啊！我……
哥多：我反对！我这次是对那个刑警说的话有异议。
系锯：啊！我？
哥多：你刚才不是说"啊！原来是这么回事啊！"的吗，刑警先生！你如果知道是怎么回事的话，快点说出来。
系锯：那……那个吗……
哥多：不错。就是那个。
系锯：……（思考一阵）对不起，那个，是什么来着？
哥多：（喝下一口咖啡然后把杯子砸向成步堂）就是这个！
成步堂（无辜状）：（关我什么事啊……）
系锯：啊！我想起来了！是被害者喝过的杯子！
哥多：请仔细看看杯子的边缘。
裁判长：很明显地留下了喝过咖啡的痕迹。
哥多：所以说被害者确实喝过咖啡。就像这样，把被告端过来的咖啡喝了下去……（抬起头一个劲狂喝咖啡）
成步堂：啊！
（全场议论纷纷）
系锯：同时，杯子上只留下了被害者与被告的指纹。从这个杯子中化验出了剧毒。
（获得证物"コーヒーカップ"）
5. 此外，被告人似乎也有杀人动机。（询问）
成步堂：动机？
系锯：啊……对我个人来说实在是微不足道的小事……
哥多：我反对！行了，刑警先生。我的原则就是把难喝的咖啡倒掉，立即以美味的咖啡取而代之。
系锯：……什么意思？
哥多：我的意思是能够取代你的人要多少有多少！
系锯：……
哥多：赶快给出证词。被告的"动机"究竟是什么？
成步堂（流汗）：（系锯刑警……）
系锯（拿出被害者的彩票）：动、动机……的话应该是那张彩票。
成步堂：彩票……（这个昨天也听说过了呢。）
系锯：……彩票从现场消失了。
哥多：那个不是一般的彩票。而是中了5000万大奖的彩票！
（全场一片嘈杂）
真宵：本土坊先生也说起过彩票的事，他错拿了另外一张没抽中的……
成步堂：（中奖的那张被真子偷走了吗？怎么办？要继续问下去吗？）
（选择"さらにゆさぶる"）
成步堂：请等一下！彩票是不见了，但是不见得是被告偷的！
哥多：哼！那张彩票现在就在这里哦。
裁判长：那……那是……中了5000万的那张……
系锯：……那似乎是女警在现场发现的，在对被告真子进行全身搜查的时候……
成步堂（大汗）：什、什么！
（全场哗然）
裁判长（敲打木槌）：肃静！肃静！
哥多：呵！她可真是个幸运的女孩啊。
裁判长：快把那张彩票上交法庭！
成步堂（大汗）：（裁判长……你的声音怎么听起来这么亢奋啊……）
（获得证物"被害者の宝クジ"）
裁判长：虽说在上次开庭的时候我已经看过了……但是这次分量可不相同了。五、五千万啊……
哥多：那只是一张破纸而已，重要的是那张纸是在哪里找到的。
成步堂（流汗）：（应该是在真子身上吧？）
（以上全部询问完毕后审理继续进行）
裁判长（敲打木槌）就到这里了，事情的真相似乎已经很清楚了。被告有作案的机会，而且实际上作案的可能性也相当高。
哥多：真是个明白是非的老头啊……
裁判长：而且，还有那5000万的彩票。这作为动机来说已经足够了。这么多钱的话，换了我也会……
哥多：你对钱的抵制能力真是差啊，老头！
真宵：唔……真是个恐怖的证据。所以才会被判过一次有罪的吧……
哥多：那，我再送你个决定性的证据！
成步堂（大汗）：（还、还有决定性的证据啊！）

哥多：这个是我们的麦当娜穿的围裙。
真宵（大汗）：哇……好脏的围裙……
成步堂：这些污渍是……（难道是……血？）
哥多：哼！真是个冒失的女服务员。她好象把咖啡洒了。
成步堂：咖、咖啡？
哥多：不错。问题也就出在那些咖啡上。这条围裙上还有一样证物。
裁判长：还有一样？那、当然是……
哥多：当然是口袋。
成步堂（大汗）：口，口袋？
哥多：事件发生后从口袋里找到了氰话钾。也就是杀死被告时使用的剧毒。
成步堂（大汗）：毒药瓶……在被告的围裙里找到？
系锯：……而且上面只留下了被告的指纹。
成步堂（大受打击）：什么！
（全场哗然）
裁判长（敲打木槌）：肃静！肃静！肃静！快把它作为证物交上来！
（获得证物“エプロン”、“青酸カリ”）
裁判长：我从一开始就觉得有些不可思议……为什么你们没有对那些血迹没有任何说明？
哥多：你说的“血迹”究竟是指什么？
裁判长：围裙上不是全都是鲜血吗？
哥多（大惊）：啊！我怎么没听说过！
成步堂（大汗）：（我管你听没听说，这种事看看不就知道了！）
哥多：这是怎么回事，刑警先生？难道那家伙有吸血的癖好？
系锯：啊……不不！那个……其实是番茄酱。
成步堂（大汗）：番、番茄酱？
系锯：好象是那天在端醒晨套餐的时候沾到的。
裁判长：这些东西你为什么不早说！！
哥多：下次再这样的话，罚你喝17杯番茄酱！
裁判长：上次的判决果然没错。
成步堂（无言）：……
裁判长：决定性的证据、动机、以及时机都有了，而且所有的都已经被证明了。
哥多：怎么样？陈步堂……你果然还是个冒牌货！
成步堂（大汗）：（SHIT！）
裁判长：那么，证人。请继续做证词。

～从报案到搜查～（证人：系锯主介）

1. 一位恐怖的老头子2点25分的时候来报的案。
2. 真可怜、真子受惊吓过度晕了过去。
3. 被害者身上没有任何能够证明其身份的东西。
4. 幸运的是，我们立刻就知道了他的身份，搜查得以顺利展开。
5. 对真子小姐进行身体检查时，在她身上发现了彩票和装有毒药的小瓶。
6. 除此以外，没有任何东西从现场消失。

4. 幸运的是，我们立刻就知道了他的身份，搜查得以顺利展开。（询问）
成步堂：等一下！
系锯：哦！难道我又说错什么了？
成步堂：证人刚才不是说过“被害者身上没有任何可以证明其身份的东西”吗？
系锯：是说过啊。
成步堂（拍案而起）：那样的话，你们又是怎么立即知道被害者的身份的？
系锯（低头）：……你到底在说什么啊……
成步堂（大汗）：（彻底被你打败了……）
系锯：被害者的桌子上有彩票和一个药袋。
哥多：风高夫去吐丽美庵前，似乎去看过医生。
系锯：我们从开药的医生写的病历卡上知道了被害者的名字。
裁判长：唔……这好象没什么问题。
成步堂：（怎么办，再问详细点？）
（选择“药袋について”）
成步堂：那个药袋里装的是什么药？
系锯：药袋里什么都没有装。
成步堂：哎？
系锯（憨笑）：里面是空的。
成步堂心说：（是空的药袋吗？）
（获得证物“被害者の药袋”）
哥多：哼！得到一个“空”的线索，这下你满足了吧？
成步堂（沉默）：……
哥多：那……之后的搜查又是怎样的？刑警先生。
6. 除此以外，没有任何东西从现场消失。（出示证物“被害者の药袋”）
成步堂（得意）：系锯先生，那我就如你所愿帮你找破绽。
系锯（傻笑）：噢！你终于找到啦！我的心现在跳得好快啊……
成步堂：“没有其他东西从现场消失”……这是你说的吧？但是！被害者的药袋却是空的啊！你们在现场找到被害者的药了吗？
系锯：不！没找到……
成步堂（拍案而起）：被害者在去现场之前曾去过医生那取过药。药袋绝对不可能是空的！
系锯：你好……好酷哦！
（全场哗然）
裁判长（敲打木槌）：确实是这样啊！上次开庭的时候没有对这个进行审议。证人，为什么你老是这个德性啊！
系锯：……我老是大大咧咧的！
成步堂：被害者是被“毒药”杀害的！而被害者自己的药却不见了。那个不见的药很有可能就是毒药！
（法庭内再次一片哗然）
法官（敲打木锤）：肃静！肃静！你怎么认为呢？哥多检查官！
哥多：我只想说几句。
成步堂：什么？
哥多：你再读一下药袋上医生的名字。
成步堂：医生的……名字？“NEW EAR五官科诊

所”……（大汗）五官科？！
裁判长：这……被害者到底是得了什么病？
哥多：要说是病的话可能并不恰当。那家伙不过是个可怜的战利品。
裁判长：战利品？
哥多：冈高夫在事发前几天好象和什么人吵过架，脸上被人甩了个耳光，鼓膜被打破了。
成步堂（大汗）：……鼓、鼓膜……
裁判长：那，他开的药是……
哥多：是滴入耳朵的外用药，不是内服药！
成步堂（大惊）：什、什么！
哥多：你看解剖记录，上面用小字写着从被害者的左耳里化验出了那种药。
裁判长：啊，确实如此啊！
哥多：冈高夫他似乎是在吐丽美庵用的药，根本就不可能搞错把它喝下去。
成步堂：唔唔唔……
裁判长：不管怎么说……这药似乎和本案没有什么关系了。
成步堂（大汗）：哈……啊……
真宵：成步堂君！如果在这里承认的话那就完了！
成步堂（不错！在法庭上是不能胡乱说话的！那到底该怎么办？）
（选择“クスリのことを追求”）
成步堂：刚才哥多检查官这样说过，“被害者在吐丽美庵用的药”。那为什么药又不见了呢？
哥多：……
裁判长：但……那是滴在耳朵里的外用药啊！
成步堂：我反对！但是它从现场消失却是不争的事实！只要还有疑问存在，辩护方就要求审理！
哥多：反对！你也知道那个药根本就没有什么实际意义！医生配的药里面怎么可能会有氰化钾啊！
成步堂：我反对！那女服务员端来的咖啡里原本也不可能下毒的！然而实际上却被下了毒！
后藤：……（无话反驳）
裁判长（敲打木槌）：够了。哥多检查官，检查方安排的证人就只有系锯刑警一人吗？
哥多：……
裁判长：检查官先生？
哥多：……
系锯：啊。我今天早上还带来了一个证人，事发当日正在那个餐厅里的老头。
成步堂：（是那个给鸽子喂食的五十岚将兵？）
法官：知道了。药不见了是小事，但是上次的审判却完全没有触及这个问题。本人一直都对此耿耿与怀。
真宵：太好了！成步堂君！
裁判长（敲打木槌）：那么就休息10分钟，检查方趁此时间准备下一位证人。
哥多：哼！本来再喝6杯就要决出胜负了……
裁判长：那么，现在开始休息。

同日　上午11点03分
地方裁判所　被告人第1休息室

真宵：啊……刚才好危险啊。
成步堂：……唔……还以为这次真的死定了。
真子：别抢我台词！
真宵：是我的台词！不过刚才真的差点玩完了。
真子：再这样下去，我们三个都得玩完……
真子：系锯前辈太过分了！那个叛徒！
真宵：哎？
真子：口口声声说要帮我，没想到却在背后捅我一刀！
成步堂：啊……但，那也是没有办法的事啊。这也是算系锯刑警的工作吧。
真子：虽说我须须木早就习惯遭人暗算，但是这次，我可真的生气了！我再也不想见到他了！
成步堂：（可怜的系锯刑警……）
真宵：下一个证人，是那个老头吧。
成步堂：啊，是五十岚先生啊。那个制服狂和纳豆爱好者！
真子（垂头丧气）：……肯定很恐怖的。那个老头看起来好象很认真的样子。
真宵：好象很顽固的样子……你没问题吧？成步堂君。
成步堂：啊。我可是已经被他往脸上扔了好几把纳豆了！

同日　上午11点15分　地方裁判所　第4法庭

裁判长（敲打木槌）：那么审理继续进行！哥多检查官，请传下一个证人。
哥多：边喝咖啡边看服装秀，真是个幸运的老头……那就带他进来吧。
（五十岚将兵入场）
哥多：你是什么人？
五十岚：本人名叫五十岚将兵，在工业区生活了一辈子，尝尽了人间冷暖，回想起来不禁潸然泪下啊。
成步堂（大汗）：行了行了！说说你的职业吧。
五十岚：职业？年轻人，你觉得在这不景气的大环境下给人在和服上画家徽能有生意吗？
成步堂（大汗）：画家徽？
五十岚：我所从事的就是那样的职业！在和服上帮人画家徽！
真宵：哇，原来是职人啊！下次也为我画一个吧。
五十岚：嗯！我原来的职业就是那样的。最近却落魄到在汉堡店的收银处给人陪笑脸！
成步堂（大汗）：（我看你还是引退到厨房算了……）
裁判长：证人，案发当日你就在餐厅里吧？
五十岚：不错！当时我正一边吃纳豆一边喝咖啡。（人老了，说话漏风，寒……）
裁判长：纳豆？
五十岚（端起手中的碗）：就是这个！
裁判长：哈啊。
哥多：……大叔，那天你都看到了什么？
五十岚：都问了好几遍了！是的！我看到了！
哥多：那你说来听听吧。
五十岚：好！你们给我好好听着！
成步堂（大汗）：（真是个精力充沛的老家伙……）

~目击到的情况~（证人：五十岚将兵）

1. 那位客人当时正在读体育报。
2. 女服务员在端咖啡过来的时候……往杯子里加了什么东西！
3. 客人在喝下咖啡的那一瞬间就痛苦地倒下了！
4. 而那个女服务员现在就坐在被告席上。我记得很清楚！
5. 头上扎了蝴蝶结，而且围裙的背带解开着。
6. 从正面看的话没有什么特别值得注意的地方。

4. 而那个女服务员现在就坐在被告席上。我记得很清楚！（询问）

成步堂："记得很清楚"……那个女服务员有什么特征吗？

五十岚：穿地很下流！

成步堂（大汗）：啊？

五十岚：大腿部分……唔……全都被看见了！

成步堂：我反对！（大汗）要你说特征，又没让你说制服？制服的话我不也穿着吗！

裁判长：……成步堂君，你这么说的话好象有点牵强。

真宵：成步堂君！要稳！

五十岚：当然还有其他特征！

（选择"きらにゆさぶる"）

成步堂：你可能确实看到了女服务员。但是！重点在于你看见的到底是不是被告！

裁判长：嗯。证人，请把你所说的"女服务员的特征"加到证词中。

（追加证词 5）

5. 头上扎了蝴蝶结，而且围裙的背带解开着。（询问）

成步堂：确实连一些细节都记住了。不过最关键的脸你看清楚了吗？

五十岚：那当然了！我……

哥多：反对！证人连围裙上的背带都看见了，脸应该也不会看错吧。

五十岚：顺便说一句，那蝴蝶结是红色的！

哥多：这样看来的话，观察力应该没问题。

裁判长：唔……

成步堂：（他确实清楚地记得女服务员，但我总觉得还有什么地方不对劲……）

（选择"背中のことばっかり"）

成步堂：你所说的特征，都只是从背后看到的吧。

五十岚：背、背后？

成步堂：莫非你根本就没有从正面见过那个女服务员？

哥多：我反对！

成步堂：一般被问起特征的时候，说的应该都是脸部。但是！当问到这位证人时，他说的却只有背后的背带和红色的蝴蝶结！

五十岚：等等，（甩纳豆）别把我说成异类！我当然是看清楚的！

裁判长（敲打木槌）：那么，请把你看到的那个女服务员的正面特征加到证词中去！

五十岚：好！

真宵（大汗）：这位爱吃纳豆的老头的证词一直都在不停地增加啊……

成步堂：如果不赶快找出矛盾的话，肯定还会增加的。

（追加证词 6）

6. 从正面看的话没有什么特别值得注意的地方。（出示证物"エプロン"）

成步堂：我反对！五十岚先生，请看这个。

五十岚：啊！那脏兮兮的围裙，和你倒是满配的！让我想起了刚吃完东西的孙子的脸！

成步堂（流汗）：你还……记得吗？

五十岚：当然，这种东西只要见过一次就不可能忘记了！

成步堂：……（双手叉腰，自信地微笑）

裁判长：……

全场观众（无语）：……

五十岚：怎、怎么了？

成步堂：五十岚先生，这条围裙……就是案发当日被告穿在身上的那条。

五十岚：哎……

成步堂（点头）：是你自己说的，这样的围裙看一次就不可能忘掉。不过前提是你真见过它的话！

五十岚（大惊）：啊……

成步堂（拍案而起）：也就是说！你根本只看到了那个女服务员的背面！

五十岚（不好意思地傻笑）：……见笑了……

裁判长：证人！你已经早过了让人发笑的年龄了！

哥多：哼！终于动真格的了。

成步堂：……

哥多：陈步堂，我这里还有一个事实。案发当时，餐厅里只有一个女服务员。

裁判长：那应该就是被告须须木真子吧？

哥多：不错！就是那惟一的女服务员在那一瞬间下的毒！这位大叔他看得很清楚！

裁判长：唔唔……怎么样，证人，被告的命运现在都掌握在你的记忆之上了。

哥多：既然是清楚地记得的东西，那你就给我正确地讲出来。

五十岚：交给我吧！大将！我人虽老的脑袋可是清楚得很呢！我在汉堡店接受那么多客人的预定都没有出过错！

裁判长：那么，我现在就来确认你的注意力和记忆力到底是不是正确的。这次把你看到"被害者"的情况说详细点！

~关于被害者~（证人：五十岚将兵）

1. 那小子看上去就让人不爽，还戴着副太阳眼镜。
2. 不停地用右手翻阅着报纸。
3. 而且还在听着收音机。
4. 接着，那女服务员就端咖啡过来了……
5. 那小子就用闲着的那只手把杯子送入口中。

5. 那小子就用闲着的那只手把杯子送入口中。（出示"コーヒーカップ"）

成步堂：五十岚先生，你还记得你最初是怎么说的

吗？这次的证词是对你记忆力的考验！
五十岚：当然记得！这次我绝对没有搞错！如果我再出错，我就边吃纳豆边唱儿歌！
哥多：陈步堂，你什么意思？
成步堂："被害者用右手翻阅着报纸，用闲着的那只手喝咖啡。"也就是说，拿起杯子的是"左手"吧？
五十岚：哼！好象你对这种程度的换算还挺在行的！
成步堂（出示咖啡杯）：请看这个。
裁判长：那是……被害者喝过的杯子？
成步堂：在杯子的边缘留下了喝过咖啡的痕迹。
裁判长（点头）：上面确实……留下了痕迹啊。
成步堂（双手叉腰）：……光看那个喝过的痕迹就应该很清楚了！被害者是用右手喝的咖啡！
五十岚（大惊）：什么？
成步堂：那么，五十岚先生……你现在已经可以去边吃纳豆边唱儿歌了！
五十岚：……
（全场哗然）
裁判长（敲打木槌）：这我就没办法了……证人，你还是回你的公园去吧。
五十岚：等一下！
（全场震惊）
五十岚：我绝对没有搞错！
裁判长：你……还有什么好说的……
五十岚：那小子确实是用左手喝咖灰的！就是这样！我没错，错的是那个死掉的小子和那边那个尖嘴猴腮的家伙！
成步堂（大汗）：（在、在说我吗？）
裁判长：行了，老头。已经够了……
五十岚：拜托别叫我"老头"好不好！感觉上好象要完全否定我这68年的人生一样！你们给我好好听着！
裁判长（敲打木槌）：很遗憾，证人……
哥多：……行，你说吧。
裁判长：哥、哥多检查官！
哥多：但……这已经是第16杯咖啡了。下次你就没机会了。
五十岚：谢谢你，大将！我将兵比你想象的要能干！

~右手？左手？~（证人：五十岚将兵）

1. 那家伙在戴着眼镜的那只耳朵上插上了耳机听收音机。
2. 而且还不停地用手拨弄着耳机。
3. 在喝咖灰前他一直都在拨弄着耳机。
4. 咖灰上来后，他就是用那只手喝的。没错，就是左手！

4. 咖灰上来后，他就是用那只手喝的。没错，就是左手！（出示人物"冈高夫"）
成步堂：证人！你所见到的被害者身上有个决定性的不自然点！
五十岚：什……什么？
成步堂：戴着单片镜的那只耳朵里好象是插着耳机啊。
五十岚：没错！是插在左耳里！从我坐的位置的话只能看到那只耳朵！



成步堂（得意）：……那可不一定哦！
五十岚：什……什么意思？
成步堂：你还不知道吧，证人，被害者的左耳鼓膜……已经破裂了！
五十岚：哎……
成步堂：他耳朵里还留有使用药品的痕迹！所以说，被害者不可能带着耳机！因为他的那只耳朵根本就听不见！
五十岚（看着哥多）：……这是真的吗？大将……
哥多（无奈）：……不错
五十岚（开始唱儿歌了）：波波波……鸽子啊鸽子……
（全场哄堂大笑）
裁判长（敲打木槌）：肃静！肃静！肃静！
成步堂：这位证人的证词根本就是一派胡言！关键的女服务员他只看到了背面！然后又说被害者在失聪的耳朵上带耳机！你认为怎么样！哥多检查官！
哥多：要想搅浑黑咖啡的话在咖啡中加一滴牛奶就可以了。而这位大叔，似乎就是那滴"牛奶"。
五十岚：大将！别把人家说的像一滴水一样……
裁判长（敲打木槌，拿出杯子）：这就是化验出氰化钾的那只杯子，根据边缘的痕迹，很明显它是被人用右手使用过的！
五十岚（不停往嘴里扔纳豆）：你就算打死我我还是会这么说的！那小子在死前肯定是用左手喝的咖灰！
哥多：难道……被害者两只手都用过？右手喝完咖啡后再换用左手拿杯子……那老头看到的就是这样的情况！
成步堂：我反对！（摇头）那不可能的！从开始到现在应该已经做过好几次这样的证词了！被害者才喝了一口咖啡后就马上死了！
哥多：我反对！用哪只手喝咖啡有什么不同吗？重要的只是他确实喝下了咖啡，就像这样！（狂喝咖啡）
成步堂：很遗憾，那可不行！这次做证词的目的是为了测试证人的记忆力。结果很明显，证人的证词完全是一派胡言！
哥多（刚喝下去的咖啡又吐了出来）：噗！
（全场哗然）
裁判长（敲打木槌）：肃静！今天的审理看来就要到此为止了！证人果然还是在撒谎，那些证词完全是一派胡言！
五十岚：别、别那样说好不好？吃我的纳豆吧你！（往裁判长扔纳豆）

裁判长：……没用的，你扔不到我这里的。（敲打木槌）检查方、辩护方，我现在命令你们下去进行更加深入的调查。本日就在此休庭了！
（法庭内一片沉默）
五十岚（忽然大叫一声）：等一下！就这么结束了，你们到底有没有考虑到我的立场？
裁判长：……立场？
五十岚：托那边穿蓝衣服那小子的福，现在，我……现在在你们眼里只是一个只会添乱的傻老头了！
成步堂（大汗）：（我的什么事啊？）
裁判长：就算你这么说我也已经没办法了……
五十岚：其实……我还有事情没说呢……
哥多：什么！
成步堂（大汗）：（还有东西没说……）
五十岚：虽然不是什么大不了的事。但是！我想凭这个来和你再决一次胜负！（往成步堂扔纳豆）
成步堂（大汗）：哈……
哥多：不好意思，第17杯咖啡已经喝完了。
五十岚：大将！下次到我店里来！我让你喝个痛快！我五十岚将兵，68岁，请你们也把我当作一个男子汉来看好不好！
裁判长（敲打木槌）：知道了。既然这样，你还是快点说吧。
五十岚：（不停朝成步堂扔纳豆）小子，你就给我听着吧！
成步堂（大汗）：……我已经知道了，别再拿纳豆扔我好不好！（没办法……我还没被人欺负够吗……）

~最后的大胜负~（证人：五十岚将兵）

1. 从一开始我就反复说过，不是什么大事情，我也没啥自信！
2. 喝下咖灰的那一瞬间，那小子倒在了桌子上……
3. 把花瓶给打翻了！
4. 花瓶碎了，桌布也被淋了个透！
5. 怎么样，这次可以来个大逆转了吧！

4.花瓶碎了，桌布也被淋了个透！（出示证物“现场写真”）
成步堂：五十岚先生……这张是当时现场的照片。
五十岚：唔……那又怎么样？
成步堂：你再看看被害者的桌子，花瓶不是完好地摆在那里吗？
五十岚：啊……
成步堂（双手叉腰）：怎么了？老爹。



五十岚：……（沉默，然后突然端起手中的碗往成步堂扔纳豆）我可不想被你叫做“老爹”！
成步堂：痛、痛死我了！
裁判长：你们闹够了没有！再扔纳豆的话到时候收拾法庭的时候可要麻烦死了！
五十岚（突然大叫）：啊啊！
裁判长：……你这次又怎么了？
五十岚：我想起来了！
成步堂（大汗）：什、什么嘛？
五十岚：被打碎的……其实是我桌子上的花瓶！
成步堂：啊？
五十岚：那个小子突然倒下，我看到后也不由自主地跳了起来。我桌子上的花瓶就是在那个时候打碎的。
裁判长：你桌子上的？
五十岚：啊哈哈，好象是这样。（脸红）我胯下都被淋湿了呢。
全场观众：……
裁判长：……哈。证人，辛苦你了。
五十岚：啊，我想问个问题。我最后还是发挥了一点作用的吧？
裁判长：那要问你自己了。
五十岚：等、等一下！这样的话……那……
裁判长（敲打木槌）：工作人员！快把证人拎出去！
五十岚：等一下！听我说！
（五十岚被带走）
裁判长：……到最后还是走了条冤枉路，此案现在还不能下判决。
成步堂：……
裁判长：下毒的不一定是被告。而且还有两个矛盾没有解决。
成步堂：是指用左手喝咖啡的被害者和杯子上留下的痕迹，以及在原本应该失聪的耳朵上带着耳机这两个问题吧？
裁判长：检查方和辩护方还需要进行更深入的调查。
成步堂：遵命。
哥多：……
裁判长：那么，今天就在此休庭！不过休庭前我还有……
成步堂（大汗）：还、还有什么事？
裁判长：刚才那证人说“无论如何都想让自己的证词派上用场”，所以我让他写了一份证词。
成步堂（大汗）：……哈。
裁判长：方便的话，我就把它交给你们了。
哥多：随你便……反正检查方不需要这玩意儿。
真宵：哥多检查官生气了。
裁判长：那，辩护人，这个就给你了。（拿出五十岚的证词）加上哥多检查官和我那份的一共有3张。
成步堂（大汗）：哎。
（获得证物“五十岚の证言书”）
成步堂（看了看证言书）：（最后还来句“对不起”，像小学生做检讨一样）
裁判长（敲打木槌）：那今天就暂时休庭了！

地点	行动	重要线索
成步堂法律事务所	对话（绫里真宵）	
吐丽美庵	对话（系锯圭介） 出示人物“冈高夫” 解心锁	追加地点“株市式会社バクダス” （出示证物“被害者の宝クジ”） 获得证物“长者ラジオのチラシ”、“イトノコのベントウ”
厨房	对话（本土坊薰） 出示证物“本土坊の借用书” 对话（“さっきの女性”、“カリヨーゼ”）	
卡流泽（カリヨーゼ）	调查桌子上的CD机 调查人偶 调查大衣 调查地上的烟灰缸 对话（鹿羽浦美） 出示人物“芝九　虎之助” 对话（“命の恩人”、“アタマの包带”）	获得证物“クリーニング・ボンバー” 获得证物“修理代请求书” 获得证物“纸のバッジ” 获得证物“吐丽美庵のマッチ” 追加话题“命の恩人”
维他命广场	对话（五十岚将兵） 对话（“纹章上绘师”） 对话（“使いっ走り”）	选择“饮みこまれる”
拘留所	对话（须须木真子） 出示证物“イトノコのベントウ” 出示人物“五十岚将兵” 对话（“五十岚の证言”）	追加话题“五十岚の证言”
警察署・刑事课	对话（系锯圭介） 出示人物“うらみちゃん” 对话（“鹿羽组”） 出示证物“クリーニング・ボンバー” 对话（“クリーニング・ボンバー”） 获得证物（“イトノコのベントウ”）	追加话题“鹿羽组” 追加话题“クリーニング・ボンバー”
卡流泽	解心锁 对话（“アタマの包带”、“オトシマエ”）	依次出示“修理代请求书” →“鹿羽权太”→“芝九藏虎ノ助” →“スクーター”→“鹿羽权太” 获得证物“うらみの诊断书”
巴克达斯（バクダス）	调查地上的马券 调查桌子上的月历 对话（小池敬子） 出示人物“冈高夫” 解心锁 对话（“高夫のトラブル”、危险なアルバイト”）	获得证物“ハズレ马券” 获得证物“高夫のカレンダー” 追加话题“高夫のトラブル” 出示“ハズレ马券”→“被害者の宝クジ” →“高夫のカレンダー”→“芝九藏虎ノ助” →“クリーニング・ボンバー”
吐丽美庵	发生情节后侦探部分结束	

通过调查以后成步堂掌握的重要情报

☆冒牌成步堂芝九藏虎之助（俗称“钱老虎”）就是卡流泽的店长。

☆事件发生后本土坊让五十岚去报案。而且还不让他用店里的电话，五十岚为了找公用电话花了5分钟时间。

☆在案发当日，店里其实还有另外一个女人。

☆卡流泽公司最近好象受到了财务上的捆扰。

☆警察局正被计算机病毒骚扰，而病毒的名字与冈高夫那张CD同名，装有病毒的那张程序CD值上亿元。

☆鹿羽浦美是黑暗组织“鹿羽组”组长鹿羽权太的独孙女。

☆4个月前浦美遭遇车祸，而造成车祸的人便是虎之助。

☆虎之助深知权太的人脉，所以无奈只好帮助浦美支付1亿元手术费，支付期限是去年12月。

☆浦美被虎之助欺骗，帮助他做过某些事。

☆冈高夫喜欢赌博，最近有些麻烦，欠下了大钱。

☆案发当天，就是冈高夫还钱给“钱老虎”的最终期限。

☆计算机病毒“清洁炸弹”就是冈高夫发明的。

1月8日　　上午9点46分

地方裁判所　　被告人第1休息室

真子（敬礼）：早上好，成步堂君！

真宵：早上好，真子！

真子：不知道今天会怎么样？昨天的审理就这样满是疑点的结束了。

成步堂：（这么说起来……那些“疑点”还真是很棘手……）

真宵：没问题的，是吧，成步堂君？

成步堂：哎？啊……当然！

真宵：马上就到时间了。真子，快去被告席吧。

真子：那，拜托了！成步堂君！
系锯（突然出现）：你这家伙！
成步堂：啊……系锯先生……
系锯：你就不能不让真子小姐感到不安吗？
成步堂：你……你怎么知道的？
系锯：其实我刚才一直都躲在门背后偷看。
成步堂（流汗）：……哈！
系锯：别摆出一副苦瓜脸了，这个给你！（拿出一个小瓶）
真宵：系锯先生也开始用香水了？
系锯：啊不不！不是这样的！你忘记了吗？
成步堂（回忆）：（这么说来的话……的确不是香水瓶……）
系锯：这是你们两天前在吐美丽庵的厨房里找到的小瓶啊！瓶子里装的东西已经被化验出来了。
真宵（惊讶）：啊！难道里面装的是剧毒？
系锯：很遗憾，完全不对！这……是药。
真宵：药？
系锯：滴耳朵里的外用药。
成步堂："耳朵"……难道？
系锯：就是那个鼓膜破裂的被害者冈高夫配的药！
成步堂（沉思）：（冈高夫的药……怎么会在厨房里发现……）

（获得证物"小ビン"，上面粘有不明身分者的指纹）

成步堂：……系锯刑警，不明身份者的指纹是指？
系锯：化验师只检测出了瓶里面的成分，再给我一个小时的话，就能检测出指纹了……
成步堂心说：（唔唔……作为证据的话还是有些底气不足啊……）
系锯：啊，到时间了！今天可要来个了结喽！
成步堂心说：（今天的审理……一定要把那家伙（芝九藏虎之助）的狐狸尾巴揪出来……）

同日　上午 10 点　地方裁判所　第 4 法庭

裁判长（敲打木槌）：须须木真子一案现在开庭！
成步堂：辩护方准备完毕！
哥多：我这边……连休庭的准备都做好了。
裁判长：谢谢，那我就放心了。昨天的证人五十岚将兵曾做过这样的证词："被告须须木真子将白色粉末倒入了被害者的咖啡"。不过五十岚先生的证词中尚存一些问题。
哥多：杯子上留下的痕迹表明死者是用右手喝的咖啡，但是……证词中却是被害者是用左手喝的咖啡……
裁判长：而且，根据五十岚先生目击的情况，被害者在鼓膜已经破裂的左耳上带耳机，用他那只原本听不到声音的耳朵听收音机。
真宵：哎，真的全都是矛盾啊！
哥多（喝了口咖啡）：啊……裁判长，告诉你一件事。地球在转，我们也在跟着转……
裁判长：……（沉默）今天我怎么突然就搞不懂了……
哥多："昨天是谜的话，今天仍然还是谜"。这种思考方式已经行不通了。时代一直在改变！这便是我的原则！
裁判长（吃惊）：那……你的意思是说你已经找到矛盾点的答案了？
哥多：那爱吃纳豆的老家伙，将"真相"和纳豆一起扔了出来！（喝咖啡）我现在就证明给你看。
裁判长（敲打木锤）：那么，请传第一个证人入庭！
（本土坊上场）
哥多：你是什么人？
本土坊（温柔地）：大家好。我叫本土坊薰，是个厨师。
全场观众：……
裁判长：……对不起，我问一下，证人……你是女性吗？
本土坊：瞧您说的……人家可是个闭月羞花的男人！
裁判长（流汗）：唔……呵呵……
哥多：你……案发当时在吐美丽庵的厨房里……没错吧？
本土坊：……如果和你在一起的话……
哥多（不解）：？
本土坊：如果和你在一起的话……我可能就要犯错误了……
哥多：……（喝了口咖啡）
成步堂（大汗）：（你真强！）
裁判长（敲打木槌）：那么，请赶快做证词吧。案发当时……吐美丽庵发生了什么事？

～吐丽美庵发生了什么～（证人：本土坊薰）

1. 在案发当时，店里就只有两个客人。
2. 那天……我正在店里从事装修改建。
3. 我在桌子之间放了一面巨大的镜子。
4. 那位大叔好像对此并不知情。
5. 喝咖啡的那只手、耳机还有眼镜，他全部都左右颠倒了。

5. 喝咖啡的那只手、耳机还有眼镜，他全部都左右颠倒了。（出示人物"冈高夫"）

成步堂：我反对！你说杯子、耳机，还有眼镜……请回忆一下五十岚先生的证词。五十岚先生曾经说过"那小子在戴单片镜的那只耳朵里插了耳机"，而且他还确认是左耳。根据他的证词，单片镜和耳机应该都戴在左边才对啊。而且，如果是在镜子里的话……那么单片镜和耳机就应该是戴在右耳了。
本土坊：不错！
成步堂（摇头）：但是……这里有一个很大的矛盾哦。如果五十岚先生看到的是镜子里的被害者的话，为什么就只有单片镜没有被左右看倒呢？
（全场哗然）
裁判长（敲打木槌）：肃静！肃静！说得有道理！如果五十岚先生看到的都是镜子里的事物的话，被害者的单片镜应该戴在右边才对啊！
哥多：我反对！（喝了口咖啡）好苦啊！你也快点长成能够品味出这番滋味的成年人吧，成步堂。
成步堂（大汗）：什……什么意思？
哥多：你好象还不知道五十岚先生的"性格"吧？
裁判长：性格？

哥多（拿出五十岚的证言书）：你还记得这个吗？
成步堂（念证言书）：“我打碎了花瓶，对不起”……你是说这个吗？
哥多：不错……那大叔有一个怪癖呢。“把留下印象最深的东西以错误的信息记在脑子里”……被害者脸上最引人注目的地方在哪里？
裁判长：我看……应该还是那副单片镜。
哥多：不错……那位大叔又犯了老毛病。他对那副单片镜留下的印象太深刻了，所以他才会说他在看到耳机的同时也看到了那副单片镜！而且还是在左耳！（喝下口咖啡）你认为怎么样？陈步堂。
成步堂（大汗）：……（你这些都是跟那老头现学现卖的吗？）
真宵：真是深谙“模仿之道”啊，哥多检查官。
裁判长（敲打木槌）：到此为止了！昨天那位证人的证词确实有太多地方出错了。
哥多：……镜子是不会吃纳豆的，所以也不会撒谎。那……那老头看到的究竟是什么“机关”？（问本土坊）你应该很清楚吧。说来听听。
本土坊：嗯。请边看店里的平面图边听我说。



~关于“镜子”~（证人：本土坊薰）

1. 镜子放在两排桌子的中间。
2. 能够看到镜子中被害者的座位只有一个。
3. 那就是被害者旁边的那张桌子，也就是那位大叔的座位。
4. 事件发生后，我觉得那面镜子很碍事，所以又把它挪走了。
5. 但是，其他一切东西我真的碰都没碰过啊。

3. 那就是被害者旁边的那张桌子，也就是那位大叔的座位。（出示证物“现场写真”）
成步堂：裁判长，刚才的证词和这个证物有矛盾！
裁判长：现场的照片？
成步堂：在照片中……有一样原本不应该出现的东西。
裁判长：你说什么！
裁判长（敲打木槌）：那么，辩护人，请你指给我看看。
（光标指向左边的花瓶）
成步堂：“原本不应该出现的东西”……当然就是指这个！
裁判长：花瓶？但、但是……究竟有案件什么联系啊？
成步堂：裁判长，这张桌子上不可能出现花瓶。因为这与这个证物之间有着明显的矛盾！
（出示证物“五十岚の证言书”）
成步堂：昨天的证词中有一点已经被确认了。那就是，五十岚先生他打碎了自己桌子上的花瓶！但是！死者旁边桌子上的花瓶却完好无损！也就是说，五十岚先生所坐的位置根本就不是被害者的旁边那张桌子！
哥多：我反对！这不可能！因为其他座位根本就不可能看见镜子中的被害者！
成步堂（拍案而起）：……正是这样！
哥多（吃惊）：……
成步堂：所以说结论……只有一个！那天在吐丽美庵根本就没有什么镜子！本土坊先生！你撒了个弥天大谎！
本土坊：哇啊啊啊！
（全场哗然）
哥多：我反对！打碎的花瓶应该已经被收拾了吧？在警察们在现场寻找线索的时候！
成步堂：反对！很遗憾，那不可能！本土坊先生明明说过“镜子以外的东西他连碰都没碰过”！
哥多：……（一个劲灌咖啡）
裁判长（敲打木槌）：证人！这是怎么回事？
本土坊：唔唔唔……
成步堂心说：（果然……当时在店里没有镜子！）
裁判长：但是，这样一来又回到最初的问题上了。被害者为什么要把耳机带在听不见声音的那只耳朵上呢？
哥多：人生就只有一次决定成败的机会，我不想回到以前的问题上去。如果否定镜子的存在……那么陈步堂，你回答我，那个大叔当看到的究竟是什么！
成步堂心说：（这个谜团的答案……又朝真相跨了一大步！）
真宵：……不要紧吧？成步堂君……
成步堂：这次事件的“矛盾”不止一个！
真宵：什、什么？“不止一个”……
成步堂：请回忆真子看到的东西！“被害者的桌子前，还有另外一个客人！”“被害者的桌子上放着一张样本CD！这些都和五十岚先生的证词完全不同！（为什么会这样？答案只有一个！）
裁判长（敲打木槌）：那么，辩护人，让我听听你的答案。
成步堂（点头）：知道了！五十岚先生所见到的“被害者”的矛盾，其原因就是……他看到的那个被害者是假的！
（选择被“害者はニセモノだった”）
成步堂：本案有着太多不可思议的矛盾了，而解开这些矛盾的答案只有一个！
裁判长：那、那是……
成步堂：五十岚先生所目击的“事件”和被告所经历的“事件”根本就不是一回事！
哥多（大惊）：什……什么……
成步堂（拍案而起）：五十岚先生见到的“被害者”根本就不是“冈高夫”，而是“假扮”成他样子的冒牌货！

那“冒牌货”的鼓膜当然没有破，所以他才会在左耳带耳机！
哥多（喝了口咖啡马上又吐出来）：噗！
（法庭内人声鼎沸）
裁判长（敲打木槌）：肃静！肃静！肃静！再吵我就命令你们退庭了！
哥多：最吵的应该是你吧，老家伙！要退的话也该你先退！
裁判长（无言）：哎哎！
哥多：你的意思是那老头所见到的其实都是“伪造事件”吗？
成步堂（点头）：不错！有人假扮成冈高夫，喝了口咖啡然后倒在桌上。当然，这一切都是做给五十岚将兵看的！
哥多：我反对！别说傻话了！他们这么做是出于什么理由？
成步堂（得意洋洋）：这不是很明显吗？五十岚先生的证词中，最重要的一点就是“女服务员在端咖啡的时候，往里面加了点什么东西！而那个女服务员就是坐在被告席上的女子”！
裁判长：……难……难道……
成步堂（拍案而起）：让五十岚先生看到那起“伪造事件”的理由只有一个！就是要让他看到被告须须木真子“作案的瞬间”！
哥多：我反对！你不要说那个“须须木真子”也是假的啊？当时店里确实没有其他客人了，但是……厨师还在！他怎么可能会没发现呢？
裁判长：是……是啊！证人！你觉得怎么样？如果在店里上演了那么一出戏，你应该知道吧！
本土坊：这……可是个很复杂的问题啊……
成步堂：我反对！（摇头）不，这很简单，你只要再做证词就行了。那天吐丽美庵里面究竟有没有那“冒牌货”？只要有这个证词，一切就都明朗化了！
裁判长（敲打木槌）：我接受辩护人的要求，证人请继续做证词！把案发当日店里的情况详细正确地说出来！

~案发当时店内的状况~（证人：本土坊薰）

1. 被害者冈高夫先生是一个人到店里来的。
2. 没过多久，那位大爷也来了。
3. 店里再也没有其他客人了。
4. “我中奖了！”高夫先生突然大叫起来。
5. 事件的发生时间是在5分钟以后。
6、那个“冒牌货”应该没有闲暇去准备那出戏吧……
7、没过多久，那位大爷也来了。也就是在2点刚出头那会儿吧。

?.没过多久，那位大爷也来了。（询问）
成步堂：等一下！大爷？你是说五十岚将兵吗？
本土坊（把玫瑰含在嘴里）：就是能品味出我店里咖啡的美味，经常来的那位客人哟！
哥多：……我也喝过一回你们的咖啡，味道很不错，值得一喝。
本土坊：好高兴哟！下次再来喝哦。
哥多：有喝一口的价值……不过也就只有这么多价值了。
成步堂：（那个老头几乎是和被害者同时到店里去的，要再搜集一些情报吗？）
（选择“何時ごろに来たか”）
成步堂：那老头是什么时候去店里的？
本土坊：我记不太清楚了。
裁判长：唔……昨天那位刑警说过那老头是2点25分到的……这是怎么回事？
本土坊：从他到店里来到事件发生大概经过了20分钟……那就应该是2点到2点10分之间吧。
成步堂（思考）：（超过2点了……吗？）
本土坊（对裁判长暗送秋波）：多亏了大叔您的提醒我才想起来的！谢谢！
裁判长：呵呵呵。我偶而也要发挥一下作用嘛。（敲打木槌）作为纪念，就把时间加入到证词中去吧。
本土坊：好的，裁判长先生……我很乐意。
裁判长：谢谢你，呵呵。
成步堂（大汗）：（喂，裁判长，你暗爽什么啊……）
（追加证词7）
7、没过多久，那位大爷也来了。也就是在2点刚出头那会儿吧。（出示证物“长者ラジオのチラシ”）
成步堂：我反对！　终于被我抓住小辫子了，本土坊先生。
本土坊：什么？
成步堂：被害者案发当时正在用耳机听“长者电台”，每周都会在那个节目中开出5000万的大奖。
本土坊：高夫先生听的应该就是这个节目……
裁判长（摇头）：这根本就没有问题嘛。
成步堂（得意）：是吗？
本土坊（不解）：……
成步堂：被害者他们来到店里的时候已经过了2点了吧？
本土坊：没错！我记得很清楚！因为那时正好是午餐供应结束时间。
哥多：你什么意思，陈步堂？
成步堂（拿出长者电台的传单）：这个节目是从下午1点半开始的……为了播送出地球上最令人激动的10分钟……
裁判长：1点30分？
裁判长：“被害者好象很兴奋，大喊“我中奖了！”不过……这是绝对不可能的！因为节目早在30分钟前就



已经结束了！
本土坊（大叫）：不！
成步堂：这位“被害者”所做的净是些根本不可能发生的事情！用原本听不见的耳朵听广播，听着原本应该已经结束的节目……解答这些矛盾的答案只有一个！所有的一切都与本来的作案时间相差30分钟，这个所谓的“被害者”是人冒名顶替的！
（全场震惊）
成步堂：那天在吐丽美庵中有两个冈高夫。被真凶下毒而死去的真正的冈高夫，以及为了做给五十岚将兵看的假冒的冈高夫！
裁判长：的、的确啊。这么看来时间上确实有问题。
哥多：我反对！你很会乘人之危啊，陈步堂……
成步堂：……
哥多：行了！如果像你的说的那样，下午2点过后假冒的冈高夫故意演出戏给那位大叔看的话。那么，那个时候真正的冈高夫又去哪里了呢？
成步堂：这根本就用不着考虑！真正的冈高夫已经被毒死了！
裁判长（点头）：当然是这样。
哥多：我反对！你可真会歪曲事实啊，陈步堂……
成步堂：什么意思？
哥多：尸体究竟去了哪里？这你能证明吗！
成步堂（大汗）：尸体……去了哪里……
哥多：大叔的证词里说“店里只有一个客人”，如果那个人是假冒的冈高夫，那么犯人一定把真正的冈高夫的尸体藏在什么地方了！
裁判长：辩护人，为了证明你的观点，这个问题你必须回答。犯人究竟把尸体藏在什么地方了？
（选择“吐丽美庵店内”）
成步堂：把尸体运出店外的话太危险了。所以当然是藏在店里的某个地方了！
裁判长（点头）：真有意思……那究竟店里的什么地方可以藏尸体呢？请你在平面图上指出来。
成步堂：知道了。



（光标指向厨房）
成步堂：尸体是藏在这里的！
裁判长：唔……原来如此。
哥多：那陈步堂，你证明给我看看！为什么尸体会藏在那个地方！
（出示证物“小ビン”）

成步堂：本土坊先生，你还记得这个小瓶吗？
本土坊：不不不！我根本就不认得这么脏兮兮的瓶子。我喜欢用的是这个！莫尔尼芙公司出的高档品！
裁判长：成步堂君，这个小瓶子你是在哪里找到的？
成步堂：说起来有些不可思议……是在吐丽美庵的厨房里。
本土坊：什么！可是我装香水的瓶子都是这样的啊……（拿出一只玫瑰花形状的蓝色小瓶）
成步堂（摇头）：很遗憾，他里面装的不是香水，而是外用药！
裁判长：药？
成步堂：当然！各位还记得吧？案发当日冈高夫去过五官科！
哥多（大惊）：难……难道……
成步堂：化验结果已经出来了！瓶子里装的就是那个时候开的药！
哥多（将咖啡吐了出来）：噗！
成步堂：毒死冈高夫的犯人把尸体藏在了厨房中！这个小瓶就是那个时候从被害者口袋里掉出来的。本土坊先生！案发当时你好象应该在厨房里吧？
本土坊：这……
成步堂：不错……把尸体藏起来的人就是你！你表面上是为了帮助被告须须木真子，暗地里却想把她推上犯人的位置！
本土坊（大叫）：不～
（全场哗然）
裁判长（敲打木槌）：肃静！肃静！事态的发展真是让人吃惊啊！证人！难道是你杀了冈高夫？
本土坊：不是！人家怎么会……
（法庭内突然地动天摇，原来是哥多在发了疯似地喝咖啡）
裁判长：哥、哥多检查官？
哥多：好苦啊！我每听到一次谎言就会喝一杯咖啡，这就是我的原则。
成步堂（大汗）：（那你这是第几杯了？）
哥多：然后……让那些撒谎的家伙把空的咖啡杯吃下去……那边的厨师先生，你要不要也吃一个？
本土坊：不不，你听我说！这是个陷阱！请听我说！picasc……
裁判长（摇头）：“picasc”是英语吧？
哥多：我只问你一遍，到底是不是你干的？
本土坊（拨弄着手中的玫瑰花瓣）：NONONONO！我可以肯定地回答你不是！人家只是……
哥多：行了，再给我最后一次机会，怎么样？老头子！
裁判长：那我就再给证人一次发言的机会！如果再说谎的话，那就用哥多检查官的咖啡杯和我的木槌伺候你！
本土坊：唔。我知道了……
成步堂（大汗）：（我怎么总感觉气氛怪怪的……）
裁判长（敲打木槌）：那么，请你做最后的证词！

～自供～（证人：本土坊薰）
1. 尸体……确实是我藏的。

2. 因为被某个男人命令……我也是逼不得已的。
3. 我只有与他合作。因为我有不拒绝他的理由……
4. 不过！我确实没有杀人啊！请相信我！

2. 因为被某个男人命令……我也是逼不得已的。(出示人物"芝九藏虎之助")

成步堂：我反对！一切都结束了，本土坊先生！你所帮助的就是这个男人！

本土坊：啊唔唔……

裁判长：他是谁？怎么好象在哪见过……

成步堂（大汗）：(因为他1个月前就站在这个法庭上……）他叫芝九藏虎之助，是高利贷公司"卡流泽"的社长！

本土坊（沉默）：……

成步堂：……事到如今你隐瞒也没用了！我什么都知道！只要还有这东西的存在，你就不敢违抗他的命令！

(出示证物"本土坊の借用书")

成步堂：你向高利贷借了5000万，你根本就无力偿还。所以你不得不听这个人的话……

本土坊：……正是这样。

真宵：本土坊先生……

本土坊：钱老虎他说要借我的店面一用……那天他说要在我店里等被害者过来商量还钱的事。为什么会发生那样的事情我也不知道。我只是按照他所吩咐的去做而已。把尸体和晕倒的真子藏在厨房里，一切就神不知鬼不觉了……

成步堂：那人……是指芝九藏虎之助吗？

裁判长：……证人，我再问你一个问题。从被告的围裙里找到了毒药和彩票，这些也都是你干的？

本土坊：不！人家根本就不知道！人家怎么可能把罪名嫁祸给真子……这么过分的事，人家根本就没听说过……

裁判长（敲打木槌）：哥多检查官！

哥多：……

裁判长：……把芝九藏虎之助作为证人带上庭来。不过今天看来是不行了，审理就到此结束吧。我们明天继续……

哥多（喝口咖啡）：……30分钟。

裁判长：什、什么？

哥多：我要继续审理本案。30分钟后我一定让那家伙站在证人席上。

成步堂：哥、哥多检查官……

哥多：别高兴得太早，陈步堂……那个厨师说的到底是不是真话，判决的去向还未定呢。

裁判长（敲打木槌）：知道了。那我就交给你了。芝九藏虎之助一到，我们就继续审理。那么，现在开始休息30分钟！

同日　　下午1点21分
地方裁判所　　被告人第1休息室

真宵：那个钱老虎终于要出现了。只要他来这里的话，剩下的事情就很好办了！

成步堂：如果真是这样那就好了……

真宵：哎？

成步堂：刚才对本土坊的询问……虽然他说是受到"钱老虎的指示"……但哥多检查官也说了我们根本没有证据证明他的证词是真是假！

真宵：你的意思是说本土坊先生他撒了谎？

成步堂：如果检查方持那样的主张的话那可麻烦了。(我们现在还缺少决定性的证据……)

系锯（突然出现）：喂！你小子！

成步堂：系……系锯先生……

真宵：你在亢奋什么呀？

系锯：现在可不是你们郎情妾意的时候！

真宵：瞎说什么哪！

成步堂：你……先冷静一下，系锯刑警！

系锯：唔唔唔……这种非常时刻怎么可能冷静得下来！

成步堂（流汗）：(累不累啊你……)

系锯：有什么事我可以帮忙的吗？

成步堂：哎？

系锯：我正好要去局里一趟，给我1小时的话，就可以化验出指纹哦！

成步堂（沉思）：("1小时"……那时审理已经再度开始了……)

真宵：不过，我们不是还没有"决定性的证据"吗！

成步堂（确实如此……手里没有一张王牌的话确实很难应战啊……）一个小时就可以化验出"指纹"吗？

系锯：不错！

成步堂：那……这个证物上的指纹，你给我好好验验吧。

(把证物"小ビン"交给系锯)

系锯：这……是今天早上我自己拿过来的小瓶吧。

成步堂：所有的证物中没有验出指纹的就只有这个小瓶了。

系锯：不错！其实这一点我也发现了！那我先去调查了！在我回来之前你可不许输哦！

成步堂心说：(……本案终于要迎来它的最终一幕了……)

真宵：到底谁是真的（成步堂），就在这里决出个胜负吧！

同日　下午1点56分　地方裁判所　第4法庭

裁判长（敲打木槌）：那么，我们继续审理。哥多检查官，芝九藏先生人呢？

哥多：已经被我捕获了。只用了我3杯咖啡的时间。

成步堂（大汗）：(捕、捕获……)

哥多：那家伙可是相当趾高气扬的哦。当心别被他咬到。

裁判长（敲打木槌）：那么，请传芝九藏虎之助先生入庭！

(芝九藏入庭)

裁判长：证人，你的名字还有职业是？

芝九藏（发出猛虎般的吼声）：嗥！

真宵：呀！（钻到桌子底下去了）

成步堂（流汗）：(哎，真宵又躲到桌子下面去了……)

裁判长：这………对不起……方便问一下您的……
芝九藏：嚎！不方便！
裁判长：不方便也不要紧！
成步堂（大汗）：（你们这算什么！）
芝九藏：老子正要去谈一笔大生意呢！是谁！究竟是谁把我叫来的！（看着一边吓得满头大汗的成步堂）难道是你？
成步堂：啊……这……当然是裁判长叫你来的了……
裁判长躲到桌子底下。
成步堂（大汗）：……裁、裁判长！
裁判长（声音从桌子底下传来）：啊！我的圆珠笔掉了！不要管我，你们继续！
成步堂（大汗）：（被你打败了……）
芝九藏：嚎！是谁！究竟是谁把老子叫来的？
哥多：你就算叫破嗓子也没用的。
芝九藏：什么意思？
哥多：因为你已经被囚禁于法庭这只"笼子"中了。（喝口咖啡）而审判你的人，就是我！
芝九藏：哼！
成步堂（大汗）：（帅……帅呆了……）
真宵（声音从桌子底下发出）：成步堂君！可别输了哦！
哥多：我先向你确认一件事。你……对本案有所了解吗？
芝九藏：哈！
哥多：须须木真子上次接受审理的时候，你来做旁听的吧？
芝九藏：老子可没那么多闲暇时间吃饱了饭没事做来看什么审理！
裁判长（依然躲在桌子底下）：……我知道了。那么，你可以做证词了吧！关于案发当日的所见……
芝九藏（舔着舌头）：哼！成步堂龙一！
成步堂：……
芝九藏：我会让你一生都后悔的！
成步堂（流泪）：唔唔唔……（这家伙果然恐怖！）
真宵：成步堂君！振作点！

~案发当日的不在场证明~（证人：芝九藏虎之助）

1.你们就算告诉我这是起杀人事件，我还是什么都不知道。
2.去年12月快忙死了，一直都待在事务所里。
3.每天都有成群结队的社长们排队上门找"卡流泽"借钱。
4.……我的不在场证明，浦美可以作证！
5.案发当日我当然也在事物所，从没见过那小子！

裁判长（从桌子底下爬上来）：哎。圆珠笔终于被我找到了。辩护人，请开始询问。
芝九藏：嚎！
裁判长（又钻到桌子底下去了）：什、什么嘛！不要突然发出那么大的吼声！
芝九藏：……我认识那边的小哥……只会咬着一些小事不放，真是个龌龊的辩护律师！
成步堂（大汗）：龌、龌龊……
芝九藏：你如果要问一些与案件无关的问题……问一次就必须向老子这里借500万！
成步堂（大汗）：哎……（这不是强迫借款嘛！）
芝九藏：老子到时让你求生不得求死不能！
哥多：哼！看起来好象很有趣的样子！
裁判长（不知道什么时候又钻出来了）：等、等、等一下！这……
哥多：这位证人简直就是一只放进大都市中的饿虎！谁反对他……便啃掉谁的脑袋！
裁判长：真没办法，那就由我来代证人来下罚令吧！
芝九藏：老子现在还有大生意要谈。再不快点的话，就赶不上巴士了……
裁判长（敲打木槌）：所有与本案无关的询问都要受到我的惩罚！
成步堂（大汗）：知、知道了……
真宵：成步堂君！加油！
成步堂：（行了！你给我出来吧！）
2.去年12月快忙死了，一直都待在事务所里。（询问）
成步堂：等一下！1个月前的事情你确定不会记错？
芝九藏：老子能干的秘书多了去了。
成步堂（流汗）：能干的秘书……（是指浦美小姐吗……）
芝九藏：老子的日程表上都写得清清楚楚！
裁判长（吃惊）：什么？
芝九藏：你给我闭嘴！
裁判长"嗖"的一声又钻回桌子底下去了。
成步堂：（问题就出在"案发当天"……我该怎么办？）
（选择"さらにゆさぶる"）
成步堂（大声）：证人！
芝九藏：嚎！怎么了？
成步堂（温顺地）：啊……请问你可以再把证词说详细点吗？
哥多：反对！不是说过不要做无谓的询问吗？陈步堂！
成步堂：反对！但是！案发当日此人的不在场证明必须得弄清楚！
裁判长（人还在桌子底下）：我也是这么认为的！
成步堂：被害者是在12月3日被人杀害的，那天你也在事务所吗？
芝九藏：那当然！没踏出过一步。一直在事务所和社长们谈生意。我可不认识那小子。
裁判长：刚才的证词很重要。哥多检查官，拜托你了……
哥多：证人，请把刚才的发言加进证词。
芝九藏：哼！
成步堂（大汗）：（裁判长，你就不会自己说啊！）
（追加证词5）
5.案发当日我当然也在事物所，从没见过那小子！
（出示证物"高夫のカレンダー"）
成步堂：钱老虎……你说你不认识被害者，可冈高夫先生却认识你哦。
芝九藏：什么？

成步堂：冈高夫先生的月历上有备忘录。"去见钱老虎"……日期是12月3号。
裁判长（钻出来）：12月3号……那不是案发当日吗！
成步堂：钱老虎先生！你不可能不认识冈高夫！你们在案发当日应该见过面！
芝九藏：……
（全场哗然）
芝九藏：嚎！你合格了，小哥！
成步堂（大汗）：啊？
芝九藏：刚才只是考验一下你罢了……干得还不错嘛！
真宵：干得不错！成步堂君。（这位又是什么时候钻出来的……）
成步堂（大汗）：（一听就知道你在撒谎！）
裁判长：证人，说谎可不行哦！
芝九藏：老子没撒谎！嚎！
裁判长继续躲回裁判桌下。
哥多："没见过冈高夫"……这是真的吗？
芝九藏：那当然！
哥多：哼！那么我就再喝杯咖啡吧，利用你再做一次证词的这段时间！
裁判长：啊，证人，请无论如何也一定要做证词啊，我求你了。
成步堂心说：（"没有见被害者"……这肯定是在撒谎！）

～关于被害者冈高夫～（证人：芝九藏虎之助）

1. 我没撒谎。我真的没见过冈高夫！
2. 虽然我确实答应过和叫那名字的男人进行融资洽谈。
3. 曾经约好过见面的。不过……地点却是在"卡流泽"。
4. 老子在事务所等了半天，不过那小子最后还是没有来。
5. 我也没去过叫什么"吐丽美庵"的餐厅。

5. 我也没去过叫什么"吐丽美庵"的餐厅。（出示证物"吐丽美庵のマッチ"）
成步堂：芝九藏先生，这盒火柴是哪来的？
芝九藏：火柴？
成步堂：这是在"卡流泽"找到的，是那个餐厅的火柴！如果你没有去过"吐美丽庵"的话，你的办公桌上怎么会有那家店的火柴！
（观众议论声不断）
裁判长（敲打木槌）：肃静！肃静！你有什么看法，证人？真相马上就要呈现在我们面前了……
芝九藏：嚎！
裁判长（钻到桌子底下）：对……对不起！！
芝九藏：男子汉大丈夫一言九鼎！那天……老子是去了那家餐厅！
成步堂：你说什么？
芝九藏：不过，我的小哥！我还真没见到那家伙！
哥多（喝口咖啡）：看来还得再多做一次证词……
成步堂心说：（就差一步了……无论如何也要让他承认！那家伙那天见到了冈高夫，而且……还在他的咖啡里下了毒……）

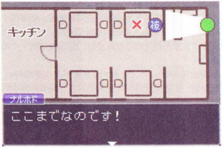
～案发当日的吐丽美庵～（证人：芝九藏虎之助）

1. 那天下午，我们原本打算在那家餐厅碰头的。
2. 可打开入口大门的那一瞬间……我看见了一些不爽的事情。
3. 那小子倒在桌子上一动不动！
4. 危险！于是我撒腿就逃。
5. 同时还听到了警车的声音，我就这样回去事务所了。

2. 可打开入口大门的那一瞬间……我看见了一些不爽的事情。（出示证物"吐丽美庵の上面图"）
成步堂：……证人，你是放债专家吧？
芝九藏：不错！没有人能逃得过我钱老虎的血盆大口！
成步堂（得意）：钱老虎……我可是找拆穿谎言的专家哦！
芝九藏：……
成步堂：没有人能逃得过我的火眼金睛！你现在当心点还来得及……
哥多：你什么意思啊？陈步堂。
成步堂：我这里有张现场的平面图。



（"吐丽美庵の上面图"）
钱老虎，你是站在入口的是吧？从那里看到的范围应该是这么大。
裁判长：确实看得见被害者的位子。
芝九藏：当然！我是看见了。
成不堂（摇头）：很遗憾，那是不可能的。请回忆一下，店里的桌子之间都是被障碍物隔开的！
裁判长：啊……这么说……
成步堂：只要再看一遍平面图就什么都清楚了！站在入口处能看到的范围其实只有这么大！
芝九藏：…………



成步堂（拍案而起）：在吐丽美庵的入口处是根本看不到被害者的位子的！你在案发当日见过了冈高夫！
哥多：我反对！蠢材！你忘了昨天那老头的证词了吗！桌子上只坐着被害者一个人！
成步堂：反对！（摇头）辩护方刚刚才证明过，五十岚将兵看到的所谓“被害者”根本就是个冒牌货！
哥多：什么！
成步堂：真凶为了让五十岚先生做出错误的证词……在将被害者杀害后再演了场戏给五十岚先生看！
（全场震惊）
裁判长（敲打木槌）：那么审理既然已经到这份上了，我不得不问一下，那个真凶的名字是……
（出示人物“芝九藏虎之助”）
成步堂：当然是你芝九藏虎之助先生！除此之外别无他人！
裁判长：是这样吗，证人！
芝九藏：哈哈哈哈哈……真是笑死人。敢对我钱老虎出言不逊……是不是不想活了？喂！是谁！到底是谁！谁要跟老子过不去！
裁判长（壮着胆）：你别以为这样就可以吓倒我们！辩护人！给他点颜色看看！
（辩护人席上空空如也）
裁判长（大惊）：成步堂君！
芝九藏（看着裁判长）：是吗……原来是你啊，老家伙。你好大的胆子！
裁判长（紧张）：辩、辩、辩护人！不要丢下我一个人啊！
哥多（笑）：哼！一帮可怜的家伙……
裁判长：哥、哥多检查官！
哥多：再好好回忆一遍五十岚将兵的证词，他当时见到的就只有被害者一个人！被害者到底是不是冒牌货这并不重要，因为往杯子里下毒的人是被告！
裁判长：……听你这么一说……下毒的人的确是那个女服务员……
成步堂（突然钻出来）：我反对！你趁我不在的时候反击那可不行，哥多检查官。
哥多（喝口咖啡）：哼！你的圆珠笔找到了吗？陈步堂……
成步堂（摸着脑袋傻笑）：其实它就插在我口袋里！（拍案而起）不管怎么说，五十岚先生所看到应该有两个人。被害者“冈高夫”和只看见背影的“女服务员”……还用说吗？
裁判长了：是这样啊……
成步堂：其实根本不用动脑子去想就知道，如果那个“冈高夫”只是照犯人的吩咐去演戏的话，当然……当时那个女服务员很有可能就是他们那出戏中的一个角色！
裁判长（大惊）：什、什么？连女服务员也是假的？
成步堂：以前的证词中说到须须木真子在事件发生后就立即晕过去了！这一切，其实都是陷阱！
裁判长（敲打木槌）：那么，五十岚将兵所看到的女服务员的真实身份到底是……

（出示人物“鹿羽うらみ”）
裁判长：她、她是谁？
成步堂：鹿羽浦美，卡流泽的从业人员。
芝九藏：你……知道她是谁的孙女吗？你最好做好今天横着离开裁判所的思想准备……
成步堂（吓得浑身发抖）：……
真宵：不要抖！成步堂君！
成步堂：被告须须木真子曾经做过这样的证词！她在端咖啡的时候，店里还有另外一位客人，而且总是意味深长地冷笑。
芝九藏（大汗淋漓）：……
成步堂：本案存在着太多矛盾了。从被害者餐桌上消失的“另一个男人”、戴在失聪的耳朵上的耳机、原本早该结束的广播节目……如果想要让这一切都说得通，答案只有一个。那就是事件发生过两回！真正的那回以及伪造的那一回！而……有作案可能的人只有你！芝九藏虎之助先生！
芝九藏：……
裁判长：证、证人。你怎么认为？
芝九藏：真有意思……
裁判长：哈？
芝九藏：你们可真是群好演员啊……
成步堂：什、什么意思？
芝九藏：你借我架喷气式飞机让我去做生意我就告诉你！最后再告诉你们一件有意思的事情！
成步堂（大汗）：有意思的事情？
芝九藏：我那天确实见过那小子。
成步堂：……
芝九藏：但是我却没有下毒。
裁判长：什么？那到底是……
哥多：哼！真拿没办法，这淘气的孩子。
成步堂（大汗）：（就他那德行还叫淘气？）
哥多：好像最后还要再给他一次机会让他做证词啊。
裁判长（敲打木槌）：是啊，证人，请再做一回证词。案发当日在吐丽美庵与被害者之间到底发生了什么？

~与被害者的关系~（证人：芝九藏虎之助）
1. 冈高夫向我借了1000万。
2. 其实那天我们不是在谈融资的事，因为那天是还钱的最后期限了。
3. 可那小子却说他没钱。
4. 当我快被忍无可忍的时候，突然，那家伙大声叫了起来。
5. 他大叫“我中了5000万！”……真是个幸运的家伙。
6. 要不是那个女服务员做手脚，我可就照单全收了。
7. 我的目的就是那1000万，除此之外就没有想杀他的理由了。

6. 要不是那个女服务员做手脚，我可就照单全收了。
（询问）
成步堂：那女服务员是……
芝九藏：当然就是坐在被告席上戴眼镜的那位！都是因为她，我才一个子都没得到！
（选择“丸く収まったこと”）

成步堂："照单全收"？什么意思？
芝九藏：白痴啊你！当然是指借出去的钱啊！他只要还我1000万我就很满足了。不过最终还是被那个女服务员给坏了好事……
裁判长：唔……光听证词，好象证人除了要回借款就没有其他动机了。（敲打木槌）证人！请以刚才的发言为基础修改证词！
（追加证词7）
7、我的目的就是那1000万，除此之外就没有想杀他的理由了。（出示证物"クリーニング・ボンバー"）
成步堂：原本你是打算向冈高夫先生要回1000万的，是吧？
芝九藏：不错，我有那权利！
成步堂（摇头）：很遗憾，你的目的绝不可能是1000万那么简单。
哥多：我反对！你什么意思啊，陈步堂？对于债主来说除了钱以外还有其他什么目的？
成步堂：钱倒还是钱……不过数目可大不相同哦。这1张CD就值那个价！
芝九藏：……
裁判长（大惊）：那、那是……
成步堂：计算机病毒"清洁炸弹"！
裁判长（不解）：计算机病毒……那又是什么东西！
成步堂：是指破坏计算机的程序。
裁判长（仍然不解）：那计算机又是什么东西？
成步堂（大汗）：（你怎么连这个都不知道啊！）这个我以后慢慢向你说明，现在重要的不是这个！（拿出CD）这里面的程序可是值数亿哦！
裁判长（震惊）：数……数亿？
成步堂：把钱借给没有偿还能力的人本来就是行不通的是……这种情况下，"没有偿还能力"便来得尤为重要了。
裁判长：你说什么！
成步堂：冈高夫先生是名优秀的程序员，证人就是以此为担保才把钱借给了他。
芝九藏（沉默）：……
哥多：我反对！你是想说要得到那个程序就是他的"动机"吗？
成步堂（点头）：就是这样。
哥多（喝口咖啡）：证人又不是傻瓜。像他那样的人要赚1亿根本就用不着杀人。
成步堂：或许吧……如果时间允许的话。但是……如果非得在当时就把钱搞到手呢？如果因为某种紧急情况……根本没有余地选择赚钱的手段呢？
裁判长（敲打木槌）：……辩护人，你好象有什么想法？说来听听。为什么证人急需上亿元钱？
（出示证物"うらみの诊断书"）
成步堂：去年12月的时候，你无论如何都需要大量的金钱！
芝九藏：……
成步堂：在半年前，你造成了一起交通事故，摩托车与汽车相撞，有一名女子受了重伤，女子送往医院后接受了手术治疗。
芝九藏：……你……到底还知道多少？
成步堂（拿出诊断书）：这份就是当时受伤的那名女子的诊断书。手术费需要1亿元。支付的期限是去年12月，好象最后付清了呢。
裁判长（震惊）：1……1亿元！怎么要这么贵……
哥多：哼！那家伙，要他付钱他还真付了。
成步堂：不管要付多少钱，他都只能乖乖地出钱！因为这与他自己的性命息息相关！
芝九藏（大叫）：喔！
（全场哗然）
裁判长：肃静！肃静！"性命"？
成步堂：受伤的女子名叫"鹿羽浦美"
哥多：鹿羽？
成步堂（点头）：这附近从事黑钱交易的头头"鹿羽组"组长叫鹿羽权太，而鹿羽浦美就是他的孙女。
哥多（把咖啡喷了出来）：噗。
成步堂：不做好善后工作的话可是会没命的……所以！你无论如何都要准备好1亿元！为此，你不惜牺牲冈高夫的性命！那天！芝九藏先生是准备把这张CD搞到手的，因为冈高夫先生没办法准备好1000万，但是！突然发生了奇迹！根本就不可能发生的"奇迹"却发生了！
哥多：……是彩票吗？
成步堂（点头）：最后……冈高夫居然中了5000万！这样一来，芝九藏先生就无法以寻常的手段得到那张CD了，所以，他才使用了不寻常的手段！
哥多：……怎么会！
成步堂：在杀害冈高夫先生后……犯人又开始了下一步计划……那就是那罪名嫁祸给须须木真子！假扮成冈高夫的芝九藏和扮演须须木真子的鹿羽浦美！他们两人让那罪行重演，为的就是要让"目击者"看到。而那个目击者当然指就是五十岚将兵！
哥多：我反对！他们怎么可能在餐厅里做那么大的手脚！难道那个厨师没有发现吗？
成步堂：我反对！本土坊先生当然知道计划！你难道忘记了吗？店长本土坊先生向证人借过5000万，所以他只能协助芝九藏虎之助！
芝九藏：……
（全场哗然）
裁判长（敲打木槌）：肃静！肃静！再不安静的话……
芝九藏：嚎！……你个白痴也能和我斗到现在，辩护真是门了不起的艺术啊！
成步堂：……
芝九藏：对债主来说，用心不险恶一些的话是活不下去的。乔装成被害者？把罪名嫁祸给其他人？我为什么要这么做？我这么做只能留下些多余的证据！这些半途而废的事情，我是不会做的！
成步堂（点头）：不错！
芝九藏：什、什么？
成步堂：你比我所见到的还要用心险恶。所以……你还另外准备了一样东西。一个为了确实地把罪名加给

须须木真子而设的陷阱！
裁判长：什么！还有陷阱？
哥多：真有意思。那你倒是给我看看……那个陷阱到底指什么！
(出示证物“纸のバッジ”)
裁判长：这……是什么？你以为人们都是白痴吗？拿出这种玩具徽章……
成步堂（大汗）：(那你这个被这种玩具所蒙骗的裁判长又算什么！)
成步堂：……芝九藏先生，你并不仅仅在案发当天扮演过被害者，在1个月前的法庭上……你还假扮过我！
芝九藏：……
裁判长（大惊）：你说什么！那怎么可能……
成步堂：这可是事实！
裁判长：可是……你们不是一点都不像吗！(思考一阵后）这么说来的话，真的是你！
芝九藏：……
裁判长：你……一个月前确实来过这里。那个完全不像样的成步堂龙一进行了一次最差劲的辩护！
芝九藏：嚎！
哥多：那，老家伙！你能证明吗？1个月前的那个“辩护律师”就是这个男人！你能站到证人席上去证明吗？
裁判长：这……倒是……
芝九藏（微笑着哀求裁判长）：大叔，请原谅我。
成步堂：……
芝九藏：我没做那些事，没做。你一定是看错了。是吧？大叔。
成步堂：我反对！你还要不要点风度啊？
哥多：这不是风度的问题。我们站在法庭上……从事的可是与性命相关的工作。
成步堂大汗。
裁判长：……正是这样。
成步堂：裁判长！
裁判长：出于个人而言，我相信你们。不管是辩护律师也好，还是这位证人也好！但是……但是，现在我要从下判决的立场考虑出发……因为我是作为“裁判长”站在法庭。我不会被一些没有证据的“记忆”来左右我的思想！
成步堂（大受打击）：怎么会这样！
(全场哗然）
裁判长（敲打木槌）：既然辩护方没有证据……那对这位证人的审理也要到此结束了。虽然他很可以，但是我们没有决定性的证据！
真宵：怎么会……这样……都已经走到这一步了！
哥多：不管是乔装成风高夫，还是乔装成辩护律师……这都不能证明“杀人罪”成立。在咖啡里下毒的证据，根本就没有！
芝九藏：不好意思，成步堂，你要小瞧我钱老虎可是要吃大亏的！
成步堂心说：(还差一个证据。只要再有一个证据……我就可以救真子了……）
裁判长（敲打木槌）：那么，对这位证人的审理到此结束！
(“等一下！”系锯刑警推开大门走了进来，手中提着一个包裹。）



裁判长：你、你是……
成步堂：系锯刑警！
系锯：让你们久等了！我把它拿来了！
裁判长：究竟是什么东西……？
系锯：很明显啊，是决定性的证据！
裁判长（大惊）：你说什么！

同日　　下午2点48分
地方裁判所　　被告人第1休息室

系锯：让你们久等了！化验结果终于出来了！
成步堂：化……化验结果？
系锯：指纹啊！这个药瓶上的！
真宵：啊！怎么样？知道是谁的了吗？
系锯：当然！你们可不要小瞧我！
真宵：……应该是钱老虎的吧？
系锯：呵呵呵……那当然！这个小瓶上面清楚地留着他——芝九藏虎之助的指纹！
真宵：太好了！成步堂君！
成步堂：……
真宵：怎么了？从刚才就开始一言不发的！人家系锯先生难得那么努力……
成步堂：……对不起，我不知道该怎么说……事到如今这个瓶子上留下什么人的指纹已经没有意义了。
系锯：哎……！什、什么意思？
成步堂：我们现在必须提出的……是“芝九藏在咖啡中下毒的决定性的证据”。芝九藏见过被害者这一点已经被承认了，那就算这个小瓶上有他的指纹也……事到如今，已经没有一点意义了。
系锯（沮丧）：……在这种当口上我果然还是派不上用场。
真宵（同情）：系锯先生……
系锯：虽然我知道……这已经是帮助真子小姐的最后一个机会了……我却为了这毫无意义的事拼死拼活……我果然是个傻瓜啊。
(须须木真子出现在众人眼前。）
真子：系锯……前辈……
真宵：啊……真子！

真子：前辈……为了我到现在还……

系锯：……真是个没用的前辈啊。真子不是犯人这一点我很清楚……但是虽然如此……虽然我是个刑警……对不起……我没有能帮到你（一溜烟地消失了）

真子：系锯前辈！

成步堂：（走掉了）

真宵：成步堂君！你为什么还不明白？

成步堂（沉思）：（我也想明白啊？系锯刑警拼死带来的证物到底能用在什么地方……！）

（证物“小ビン”再次入手）

裁判长（敲打木槌）：那么，审理现在继续进行。辩护人？

成步堂：在！

裁判长：刚才是因为“发现了决定性的证据”才中途休庭的吧？

成步堂（大汗）：是……是啊……

哥多：那么快点把你那所谓的证据拿出来看看。当然，我要看的是具有完全立证能力的证物！

成步堂心说：（想想办法吧，成步堂！不能让系锯刑警的努力白费啊！）

芝九藏：哼！没见过这么白痴的律师。虽然我还是第一次观摩审理过程……你们辩护律师果然都不是什么厉害的货色！

裁判长（敲打木槌）：那好，既然是“决定性的”证物，那么废话就不多说了，我只给你一次机会！

成步堂心说：（……首先，要用证物来证明的话已经是不可能的了……如果找出那家伙的什么破绽的话也许……）

裁判长：那，辩护人，请你赶快出示证物……

（出示证物“小ビン”）

成步堂：……这就是我们辩护方出示的最后的证物！

裁判长（惊讶）：这……是被害者用的……

成步堂：……裁判长。这瓶子里面装的是什么我想现在法庭里的所有人应该都已经知道了。问题在于瓶子上的指纹。（指着芝九藏）芝九藏虎之助！瓶子上清楚地留下了你的指纹！

芝九藏：什……什么？

哥多：……

裁判长：但……但是，成步堂君。你现在还想说瓶里的是什么东西吗？

成步堂心说（这个法庭里的人当然都知道瓶里装的是什么，但是只有一个人，他应该还不知道……）

裁判长：这个瓶子上有他的指纹？这到底是怎么回事？

成步堂：（假审理、假律师……还有假的线索，一切的一切都是假的，如果要解决这桩案子，也许还得靠“假证据”！）芝九藏先生，这就是致命的证物！因为——瓶子里装的是氰化钾！！

（出示证物“猛毒の青酸カリ” ）

裁判长：氰化……钾？

成步堂：就是杀害冈高夫时使用的剧毒！凶手作案时用的就是这个小瓶……

芝九藏：……

成步堂：从这个小瓶上面发现了你的指纹！（拍案而起）你还有什么好说的，证人！

芝九藏：嚓！哈哈哈哈哈哈！杰作啊，你……

成步堂：什么？

芝九藏：你再怎么瞪着我看都没用的。笑话，你以为你故弄玄虚就能骗得了我钱老虎？

成步堂（大汗）：（什么叫故弄玄虚啊……）

芝九藏：你别耍把戏了，成步堂龙一！那根本就不是装氰化钾的瓶！

成步堂（大汗）：但、但是！里面装的确实是剧毒啊！

芝九藏虎之助：装氰化钾的瓶子明明是茶色的玻璃瓶！根本就不是现在这个烂瓶子！

（法庭内鸦雀无声）

成步堂（得意）：（终于结束了……）

芝九藏：怎么了？为什么大家都不说话了？那个瓶子……

成步堂（拿出真正装氰化钾的瓶子）：你所说的瓶子……是这个吧？

芝九藏：对！就是它！装氰化钾的就是这个瓶子！我的指纹不可能留在那个茶色瓶子上的！大家千万不要被那个律师给骗了！检查官先生！你好歹也为我说说话啊！

哥多（无奈）：你……还不明白吗？你知道自己刚才说了什么吗……

芝九藏（流汗）：什……什么意思？

成步堂：你是刚才才被叫到法庭来的，如果你和本杀人案无关的话，怎么会知道氰化钾装在什么样的瓶子里呢？

芝九藏（大惊）：啊……啊啊啊！

成步堂（拍案而起）：你刚才已经承认了你自己在作案时用过装剧毒的小瓶！

芝九藏：唔……唔唔……我钱老虎怎么可能那么傻……老子身家数亿，堂堂高利贷界的王子怎么可能被你这小子……

成步堂（摇头）：我所谓的最后的证据确实是假的。但是！像你这样的人就只配这样的假证据！假的判决，假律师，还有你自己！这一切的一切都是假的！

（地动天摇，法庭突然漆黑一片）

裁判长：发生……什么事了？

工作人员：好象是……停电了！

哥多：这个是给你的……陈步堂……第17杯咖啡我就



送给你了。
（哥多的咖啡杯不偏不倚地打在成步堂头上……）
哥多：……你一边欣赏着你的战利品、一边品尝吧……
（片刻后）
裁判长：这次终于是真的结束了。哥多检查官，芝九藏虎之助他……
哥多：已经以杀害冈高夫嫌疑被紧急逮捕了……
裁判长：终于……我们把那可怕的过失给弥补过来了。在辩护人不在的情况下就下判决的过失……
成步堂（点头）：不错。
哥多：你又没有……证据。只要那家伙不多嘴的话……
裁判长：的确是这样啊。芝九藏虎之助也许就可以逃脱罪名了。真是个可怕的犯人啊。
哥多：哼！真正可怕的也许……是那边那个辩护律师吧……
成步堂：（……哥多检查官……）
裁判长（敲打木槌）：其他的都不用说了……现在我来下达对被告须须木真子的判决！无罪！
（全场喝彩）
裁判长：那么。本日在此休庭！

同日　　下午4点10分
地方裁判所　　被告人第1休息室

真子：成步堂君！我须须木……真的不知道该说什么好！（敬礼）真是太感谢你了！
真宵：恭喜你！真子！
真子：1个月前成步堂君那么狠毒地对我，现在我的气也稍微有点消了！
成步堂：不不！都说了那是芝九藏了……
真宵（大叫）：啊！成步堂君！门口……
成步堂：（……系锯刑警……）
系锯：啊，我先走了！（闪人）
成步堂：等、等一下！
系锯：……
真子：系锯前辈……
系锯：啊，真子小姐，恭喜你！
真子（无精打采）：……谢谢。
系锯：……
真子：……
系锯：我一直都相信真子小姐是清白的……
真子：这样的话，我更想在你做证的时候说。
系锯：啊……这……怎么说呢……那，就这样了……
（再次闪人）
成步堂：……等一下！系锯刑警！（走掉了……）
真宵：真子！系锯刑警为了真子一直都很努力的！连这个药瓶都是系锯先生他……
真子：不过那东西最后不是没有派上用场吗！
真宵：哎？
真子：要不是因为成步堂君利用得妥当……前辈他做的又是无用功啊！
成步堂：（真没办法……）
真宵：好象还是没有原谅……系锯刑警呢。成步堂君，把那东西给她吧！
成步堂：（是啊！）
成步堂：……真子小姐。系锯刑警他一直都很担心你的。
真子：我也想让自己相信那是真的……但是前辈他上次的证词差点就把我害死了！
成步堂：……这也是没有办法的事啊，因为他是“刑警”啊。
真子：可是……他还是怀疑了我须须木的为人。
成步堂心说：（我要把系锯先生的心情传达给真子。）
（出示证物“イトノコのベントウ”）
成步堂：……这个，是对你受到无罪判决后的祝贺！
真子：这、这是……
成步堂：这可是饱含了系锯刑警心血的礼物哦！
真宵：因为真子最近好象瘦了哦……
真子：前、前辈他……其实……我也不是很讨厌维也纳香肠啦。（肚子开始咕咕叫了）
真宵：说起来……我肚子也饿了。
成步堂：……因为今天的审理实在太长了啊。
真子：……那个……我可以吃吗？
（真子拿起便当，大口大口吃了起来。）
真宵：怎么样？真子！
真子（感动地流下了眼泪）：好好吃啊……
充满着伪装的故事终于就这样结束了，那曾经包围在真子身边的种种假象也已经烟消云散，而真正的故事也许现在才刚刚开始……

第3话　逆转的菜单　完结





在《掌机王》里，
人人都是……

掌门人

《掌机王》第九辑与大家见面了，看到这里想必各位也把这期《掌机王》看了一多半，大家觉得怎么样？，欢迎大家多多捧场，各位“掌门人”的来信中有不少精彩的，大家留意哦。顺便放上本编在《机战D》中在4周目的盖塔剧情中得到的隐藏机体放在最后给大家看。

《掌机王》专用信箱：pocket@ucg.com.cn

由 GBA 引发的个人事件

2002年，我走进一家SONY专卖店买MD卡带，BOSS说MD已经淘汰了，那时我只有FC和MD，什么淘汰不淘汰我不在乎。BOSS说又有一种叫“GBA”的游戏机，是可以随身带来带去的掌机，当时不怎么注意，后来回想可以随身带来带去的掌机，就感兴趣了。BOSS拿了一本《游戏机实用技术》给我看，第一次看到这么神奇的东西，我心里是激动得要死，张口就问BOSS这GBA多少钱，“500多……哇，这么贵！”不过我禁不起这东西的诱惑，暗暗下定决心一定将其搞定！

当时我正处于缺钱状态，这该如何是好呀？很意外，我的小舅说给我400元钱叫我买书，不过我一定会用它买GBA的。可还差100多，祸不单行呀！我等了1个多星期，凑足了50元，还差50多，可是我越想越心急，那东西拿在手上玩一定爽！于是为了解闷，我先将一盘《马里奥2》买下，包装很精致，自然游戏一定好玩！又是一个星期，我每天只可以拿着卡带翻来覆去地看了又看，心里很不满足。功夫不负有心人，妈妈给了我50元叫我吃饭用的——OK了！当场我就将GBA买了回来，如果我没记错的话我买的时候还没讲价！

真是说不尽的爽，我每天玩GBA达到了日夜不寝的地步，后来又相继买回了《机战A》、《黄金太阳》、《快打旋风ONE》等20多盘卡带，但我仍然不满足，又买入了EZ2 PS——说个笑话，我根本没有PC，但我仍然喜爱，因为我要的是烧录卡，而不是游戏，每天拿着卡带翻来覆去地看了又看，很爽！

现在，我每天都在家玩《牧场物语》，很好玩。为了在《牧场物语》里和那个叫“艾丽”的MM结婚，我狂玩了一个多星期，终于结婚了！心里有一种未知的成就感，有时候真有身临其境的感觉……

现在的状况是——我还在玩！

前几天去了同学家试了一下EZ2烧录卡，我们居然都不会用。还有，现在老妈说暂时不可以帮我买PC，这让我受不了……不知道何时我才可以完成我的烧录梦。

乃万123！

不少玩家的购机经历都是相当曲折的，在钱不够时看着柜台里的掌机真是眼馋啊。顺便授你一秘技，自己没有电脑，可以去和网吧的BOSS商量从网吧烧录。

我这次来信可不容易啊呀！是偷偷寄来的，我的父母弟弟都不知道我又写信寄来，我不让他们知道是因为怕他们骂我，我不知我每一次来信是否都有拆出来看，我希望您能收到我的信后拆开来看，好吗？

广东 杨超

读者是上帝，上帝的来信小编怎敢怠慢？每封信我们都要看，有时间的话们还会给读者回信。

《掌机王 SP》与读者相约

每次都会收到来自读者说《掌机王》好是好，但等待时间太长。现在雪兔告诉各位一个好消息，我们将紧跟着这期推出《掌机王 SP》，详情各位请多留意近期的《游戏机实用技术》。

大家为《掌机王》赠品出点子

上期的“掌机王座”受到了广大读者的认可，我们也非常高兴。

这期的赠品 SP 胶贴是采用众多读者的来信建议，希望大家喜欢，而各位读者就赠品方面有什么提议、什么要求，记得来信相告哦。

最后感谢昆明的李耕耘等众多为本期赠品提供的建议的读者们。

《掌机王》介绍的主机

不少朋友来信说《掌机王》只介绍 GBA 游戏，而对 NGPC、WSC 等都介绍得太少。实际上，



编辑部里不少人也都很喜欢 NGPC 和 WSC，但杂志毕竟要照顾绝大多数读者，而 NGPC、WSC 的普及量都非常少。曾经在《掌机王》第三辑里介绍的NGPC游戏也都是其中大多数精品——不过是好游戏我们绝不会放过，以后在专题中都会作介绍；而 WSC 出了好游戏，我们同样会做介绍。



GBA 争夺战

一日，吾于兄处借得GBA一台，大喜，与室友于宿舍共玩之，有茶饭不思之境界。不一日，外室一好事者见之，羡慕不已，欲借之。吾室十人共唾之，其泱泱而出。不想此人竟不死心，于当日傍晚联合其全室抢GBA于吾宿舍。吾军战力不足，猝不及防，机失人伤。不多时，吾召集本室十大杰出青年，欲夺回之，一呼九应，即有人咬牙切齿，袒胸露臂，愤然不已。有三人于晚膳时杀入彼室，被乱脚阵击退，伤势甚重。为扬吾室室威，当晚即定一计，势必夺回 GBA。

次日，为提士气，全室十人加菜，每人鸡腿一只。并于午膳时在宿舍演习，效果甚佳。即定于当日晚行事，十床昨晚大伤，特留守大营；2床精干，即遣之混入彼室，以言语惑其军心——2床不负众望，以出恭为名竟博得同情。出师大捷，人人兴起，即出下一计，当下，吾与3、6、7床抄枕头欲从正门杀入，4、5床后援，因彼宿舍后阳台与另一室相通，8、9床握拖把、扫把从另一室入之以作接应。布置已毕，吾一声桶响，喊声四起，各方人马杀入彼室，彼室料不到有此一招，被杀得措手不及，更兼只有5人，势单力薄，而吾室数人各个关西大汉，逐渐占得上风。

战况愈演愈烈，彼室有一人从教室回，欲救之，被吾军后援击退。捷报送到，士气大振，及后援接应到，九字杀阵摆出。彼室一人无双乱舞，吾军立伤一人，吾怒，挥枕头使出“奥义·枕头破”击其于床下。时又一人负隅顽抗，呈暴走状，吾军数人极难近之，吾大呼：“谁人破之？”9床大汉应曰：“某愿往！”即趁其中路大空之际，抛出枕头，紧接一脚巴拉克炮弹射门，正中面门，其人应声倒地，余军退败，降之。



▲一定要把ＧＢＡ 夺回……

此战吾室缴获枕头数只，并 GBA 夺回，众人高呼“万岁”，齐唱《好汉歌》返室。此后吾室扬眉吐气，笑傲江湖。

广西岑溪 陈广勇

好激烈！好象是《三国演义》中劫营的场景，这种事情打打闹闹而已，不准真生气哦。

一个玩家无奈地向上天祈祷："上帝呀，请赐给我一本《我们的太阳》攻略吧！"上帝给了他；过了一天他再企求上帝赐给他一本《召唤之夜》的攻略，上帝对他说："我还没通关呢。"

昆明 张晋铭

你要的是《召唤之夜 铸剑物语》的攻略吧？这个游戏的攻略登在《游戏机实用技术》2003年6月A（总第80期）上，2003年6月B则有详细的研究，在《掌机王》第五辑也有"鞭尸大法"的秘技，希望对你能有帮助。众小编虽然写攻略又做深入研究，但因为写过攻略研究太多，时间一久自己写的也忘了，但可能的话小编们还是会努力回想然后给大家解答的。实际上大家也可以以《游戏机实用技术》2004年的2AB合刊后面的"UCG2003年游戏索引"为目录，寻找需要的攻略和研究。

以前的游戏真是很多值得我们去回味一下啊，总觉得现在的游戏比较肤浅。游戏其实是让我们减轻现实世界里工作与学习等多方面的压力，减压的途径多种多样，可更多的人选择了一种暴力，我个人观点只是感到无尽的叹息。真不知你们对游戏是什么看法？打机多了会烦吗？

广西梧州 郭昭彦

人经常会有现在的不如以前的感慨，就游戏而言，个人感觉确实有一些靠漂亮的画面来掩盖空洞的内容的，但对游戏的体会也和我们自己的心态也有关，直面高考、就业、感情、工作，体验足人生五味后的心情和小时无忧无虑地打机时心情当然不同，对游戏趣味的体验也就不一样了。有时并不是游戏肤浅，而是我们对游戏研究得太浅。至于打机多了能否会累？也说什么累的，毕竟除了工作，游戏也是小编们的爱好。

都是GBA惹的祸

我是个地地道道的掌机迷，但由于学习原因只能在周末时爽一下，导致我开始精神失常，连同学都觉得我神经兮兮的。总结一下不正常的症状，再一归纳，原来是GBA惹的祸：

玩《晓月》导致遇到苍蝇、蟑螂等虫子都会多踩死或弄死几只，为的是吸收战魂；

玩《牧场物语》导致到乡下亲戚家玩，看到农具就乱挥，为的是增加农具的经验值；

玩《FFTA》后与人PK时会手下留情，以免触犯规则；

玩《烈火之剑》导致在玩别的游戏（如《FFTA》、《SD高达》等）时，会随时关机，以为它们能自动存档。

玩《青之天外》导致在路边看到一块稍有异形的石头就捡起来，然后对着大众喊："看我的必杀技……"

江苏无锡 K.

某日雪兔打完《星之卡比》后很自然地关机又玩《口袋妖怪》，玩了2小时多玩累了，顺手一关机，然后醒悟……

我是一名GBA忠实玩家，也是《掌机王》的忠实读者。走到报刊亭，老板见了我习惯地掏出钱，捧着书，边走边看着里面精彩内容，乐呵呵的，突然一辆自行车紧急刹车："找死啊，走路不看路啊！"挨过一顿骂后，连说三声对不起，自行车走了后，路照走，书照看，还是看得那么投入。

江西南昌 杨成

好啊，和书店老板已经约定成俗了，不过书嘛，还是坐下躺下看更舒服哦。

经过长期实验与考证，由No.37博士韦龙得出结论：GBA与GBA SP都为女孩子，因为他们的开头字母G都是表示girl的意思，没有听说过BBA，所以……

广西柳州 韦龙

强，强得无语，GBA全称应该叫"GIRL BABY ADVANCE"，是吧？韦博士……

你们要注意身体，就算是为了我们广大读者保护身体，其实有点私心罢了，你们病了，怎么会有好的杂志出现呢？呵呵。

冯志刚

感动，小编们经常会收到玩友这样的忠告，每次都很感动……

这两年，我用压岁钱和平时省下的钱陆续入手了《街霸》、《皇骑》、《黄太I+II》、《封印+烈火》等正版卡，目前，我只有买一盘正版卡的钱，但我有以下几盘想买：《青之天外》、《新约圣剑传说》、《指环王II+III》、《SD高达G世纪》或《FFTA》。能否帮我推荐一下综合素质高的？

江西南昌 吴峥

吴玩友好眼光，你准备买的都是重量级的大作。看样子这些游戏你都非常喜欢吧？钱够的话当然可以全部拿下。如果先买一个，个人更推荐《FFTA》，不仅是游戏素质高，而且非常耐玩，玩上一年半载根本不成问题，用来攒钱最合适。

掌机饭遭遇之唐伯虎版

枭小编，小人本是一掌机饭，手中有机(GBA)又有略(攻略)，生活乐无边。谁知那死老班，他蛮横不留情，勾结校长目无天，占我掌机夺我略，我同学跟他来翻脸，惨被他一拳来打扁。我骂他欺善民，反被他捉进了办公室，狂P了100遍呀100遍，最后盗出GBA，保得攻略在身边，他将我逐出学校门，小人惟有与掌机流落在学校边。为玩掌机每日行乞于学校前，谁知那无耻死老班，他实在太阴险，竟然派人来暗算，把我与掌机狂殴在学校门口前，小人拼命保掌机，保得掌机留人间，可怜那攻略魂归天，从此GBA带身边，一边勤打机，一边狂学习，手刃仇人意志坚啊意志坚，永记此仇不共戴天。

其实，我们老班他人很好，最多是删删我们100小时的通关记录，要么就"借"我们的掌机玩两天，没什么，真的没什么(一把闪亮的刀子正架在脖子上)！

崔峻

我们这玩GBA的不多，《掌机王》倒是卖得贼快(东北方言，意思是非常快)。

吉林长春 李春来

玩GBA的哪都不少，不然每次书店怎么都卖那么多《掌机王》呢？不过大多玩家间是擦肩而过却互不相识而已。各位玩家在通过"交流空间"认识朋友时，也从书店、游戏店注意一下，说不定会交到好朋友呢。

陋室铭之掌机篇

卡不在多，是任则名；技不在高，会玩则行。斯是陋室，掌机先行。GG上阶绿，GB入帘青。谈笑有游戏，往来《掌机王》。可以玩游戏、看电影。无杂音之乱耳，无暗屏之劳形，笑傲江湖上，驰骋方寸中。我云：何陋之有？

郑州 于剑

今天放学后，路过书报亭，发现《掌机王》，掏出20元，立马买下她，飙车至家中，反复阅读她，晚上睡觉前，登记入帐册，计来又算去，少了四元钱，细细去回想，原来飙太快，忘了拿找钱。

蓝奎

买书时不要只高兴，想着向BOSS要找零哦……

小女子在这有礼了！看了这么多的贵刊了，才给你写信，呵呵，我现在是特别喜欢"油细鸡"，尤其是GBA(那都是受我男朋友的熏陶)，有时我们都为了谁玩而争吵，见笑了。最近很倒霉，我玩了3个多月的《牧场物语》(男版中文)突然开机后没有记录了！呜……怎么办啊？我男朋友说以前他别的卡也出现过这样的问题，但吹吹再插卡就有了啊！可我的《牧场》怎么吹也没有啊！救救我啊，怎么办啊？现在我只能盼望"女生版"中文了(日文的游戏我从不玩，就算到头了都不知道是什么意思和情节，嘻嘻)！

谢谢阅读，也谢谢你让我占用你一点的宝贵时间！

Fans 赵雪

又是丢记忆的问题，《掌机王》上有不少关于各种烧录卡的介绍，你可以参考一下哪些更稳定，其结果也都经编辑部测试验证。而记忆棒也是不错的选择，《掌机王》第八辑的"硬件发烧馆"有详细介绍。

一个高三生的无奈(精彩节选)

想当年，金戈铁马，三千越甲可吞吴，力能举鼎，百步而矢而折柳穿杨。可谓意气纷发，势震八方，气吞寰宇，扫九州游戏于掌上，成通关攻略于胸中，品之侃之舞之蹈之如此有趣而寻味！一旦笔在手，苦意无限，一切变得荒凉无味，GAME BOY撒手而去，唯有那千万堆卷子堆垛在桌旁、橱内、床上及至箱内、手中。

日子清苦万分难熬，只因你离我而去，我的GAME BOY，等待、请耐心等待，四个月后，将再与君携手共舞，畅想未来。

浙江湖州 瀚凌

很精彩的作品哦，雪兔将其最精华部分节选下来供大家欣赏，下面请大家欣赏隐藏的"盖塔"……



▲流龙马驾驶冰盖塔出击，强吧，呵呵……

我是《掌机王》忠实的读者，好不容易上手一台GBA，想装块背光板，记得《掌机王》有介绍过相关信息，现在想问问，到底网上哪有卖？我想邮购，同时想问问价格如何，不是有国产的吗，现在价格降了吗？日产的呢？请各位小编帮帮我，先谢谢了！

广西南宁 BUSH

雪兔：由于GBA SP的冲击，现在GBA夜光板已经非常少见了，由于您已经买完GBA我就不再推荐其他，但目前来看原装夜光板网上报价仍然在200～300元，而国产组装货不推荐购买。需要注意，夜光板邮购后需要自己动手安装，这又对玩家的动手能力有了要求，具体安装方法在《掌机王》第二辑有详细介绍，是否值得安装夜光板还请GBA玩友慎重斟酌。

HI！我是一名GBA游戏菜鸟，有几个问题：①有没有GBA版的《仙剑》？②用电脑GBA模拟器玩的游戏存档能烧录在卡上并使用吗？③GBA的烧录卡可否下载GBA的电影来看？

jofking

雪兔：①GBA版《仙剑》目前还没有。②可以的，但要记得把烧录卡上该游戏的存档大小调到512K（模拟器的存档文件大小）。③可以呀，也就是GBA格式的动画，但说实话，除了一些FLASH动画，大多动画的画质实在不敢恭维。

今天我和BF入手一个掌机，屏幕上边写的是TIGER，下面写的是"game.com"和"pocket pro"，《掌机王》第四期曾经介绍过的，代表作是《生化危机2》、《恶魔城 月下夜想曲》和《真人快打》！我的是黑色带灯的，还有卖彩色壳的是不带灯的。以110元入手，机器自带一盘卡，另赠送一盘。请问合不合适？一般价位是多少？有没有收藏价值？还有我看到一个叫什么什么R-ZONE的掌机，下面还有三个字母没记住，是反射屏幕的。请问合理价位是多少？这个有没有收藏价值？好了 就这些，谢谢阅读！

忠实FANS：小跑

雪兔：没错，正是传说中罕见的掌机GAME.COM，编辑部有一台，每个新来的对掌机有兴趣的小编都要体验它一下，要论珍藏度，这款掌机没的说，但实用度就差了；你说的"R-ZONE"也是Tiger系列主机的产品，全称Tiger R.Zone X.P.G，因为和GAME.COM同属连波澜



都没掀起就被淘汰的掌机，价格当然也不会太高，建议价格不要超过150元。

我有一些问题想问你们，请一定要回复！

我的SP打着打着会莫名其妙的像电脑一样死机，请问这是怎么回事？

是否是我玩D版卡的缘故？还是本身机子的问题呢？

章凯

雪兔：这个确实是D版卡的缘故，但有些机器对于质量非常差的封装D版卡的兼容性也比较差，经常把卡烧了——总之，根源还在于质量低劣的D版卡。

我有个问题请教。近日我入手了GBA LINK ZIP 128M烧录卡一套，说明书说ZIP128M的卡带可支持32M的ROM压缩，但我是新手不知在哪里可以看到游戏是多大的ROM，所以我每个游戏都试了，但无论任何游戏在添加时程序都不会提示要不要压缩（就连《黄金太阳 开启的封印》也一样，我想问如何能使程序提示压缩呢？

rockman0

雪兔：128M的GBA LINK ZIP只能压缩32M的游戏，而《黄金太阳 开启的封印》是64M的就不能压缩啦。看ROM容量大小可以从压缩包上看，如32M的游戏的压缩包大小是2MB，更准确的办法就是把ROM解压后看GBA格式文件（ROM）的大小，32M游戏ROM的文件大小是4MB左右、64M游戏的大小是8MB左右、128M游戏大小是16MB，需要注意的是游戏的容量M是Mb(bit)，而电脑上的单位是MB（Byte），换算等式为1Byte=8bit。至于提示压缩，条件满足了自然会提示是否压缩的。可以用《超级马里奥A》试试。

前几天，我同桌买了一部蓝色SP，铭牌上写着"XU 14973366"、"2002 NINTENDO"、"MADE IN CHINA"等字样，这SP应该是美版的，但为什么是"MADE IN CHINA"；电源是110V的，电池只能用8小时；还有SP应该不是2003年2月14日发售的吗？为什么会写"2002 NINTENDO"？BOSS说这里都是这种SP，且都充过电的，没有亚版的，没有亚版的。请问这SP是水货吗？我同桌可是花了800RMB的。

雪兔：没错，就是美版的，"MADE IN CHINA"指的是在国内生产的美版主机；美版电源也是110V的；电池只能用8小时也不算短，关键是看你用什么卡，《口袋妖怪》、《烈火之剑》都是很省电的游戏；"2002 NINTENDO"是版权而不是发售时间；SP电池里充的电是在出厂前就充上的；而是否是水货，还请参照103期《游戏机实用技术》的特稿来对比。

♂♀♂♀♂♀♂♀♂♀♂♀♂♀♂♀♂♀♂♀

①美版GBA SP的变压器是多少伏的？我买了一台居然是110V，不是只有日版才110V吗？难道JS做了手脚？但变压器上写着"JPN/USA"……②市面上卖的D版卡可不可以通过搭载EZ用的充电电池来达到记忆永不消失呢？我指正常的情况，由震动、短路等造成的不算在内。

辽宁 JOC

雪兔：①没错啦，美版、日版和台版SP的电源都是110V。②普通卡带芯片没有充电的线路设计，所以搭载在普通卡带芯片上的充电记忆电池根本无法充电，即使完全不发生其他意外，记录最终还会因为记忆电池的电耗光而丢失。

♂♀♂♀♂♀♂♀♂♀♂♀♂♀♂♀♂♀♂♀

①具体分辨SP翻新与原装的办法是什么？②我们这的SP一般都在950元以上，有些地方还卖到了1000元，请问，这是否属于正常现象？③SP一般都用什么样的充电器？充电时应注意什么？怎样保养电池？④口袋吧的网址是什么？

一名掌机菜鸟 雨

雪兔：①请看103期《游戏机实用技术》或本期《掌机王》。②一些商家因为进货渠道问题，SP价格高些也没什么奇怪，但不排除地区游戏店行业内部达成一致的"宰客"协议的可能(就像一些地区的饭店都不准顾客自带酒水一样)，而且950元以上价格确实高些，你最好邀几个好友去邻近大城市看看。③都要专用的充电器，如果是日版、美版和台版主机，还要连接上110～220V变压器，详细的请看103期《游戏机实用技术》和《掌机王》第四、七辑。有关电池的问题还是请看本期的"硬件发烧馆"。④口袋吧网址：http://www.koudai8.com

♂♀♂♀♂♀♂♀♂♀♂♀♂♀♂♀♂♀♂♀

《掌机王》第八辑中介绍了SMS记忆棒，于是自己邮购了一个，试用后感觉很好很方便，但对于SMS仍存疑问：

①进入SMS的5个选项后是否选第5项就能对应进入游戏的记录。②进入游戏后能否把SMS拔出？③假如《牧场物语》我在春时1日存一个记录在SMS，春时2日我又存一个记录在SMS，这时SMS第一选项内的画面有两个记录，那么它会对应地读取记录1或2？

广西梧州 郭昭彦

雪兔：①如果是单卡选第5项会直接进入游戏，合卡的话会进入合卡菜单画面。②应该没问题的，毕竟记忆棒不是靠GBA(SP)供电的，不过为什么一定要在玩时拔啊？③读第一个记录就是春时1日、读第二个记录就是春时2日啦。

♂♀♂♀♂♀♂♀♂♀♂♀♂♀♂♀♂♀♂♀

①一直听说带电拔卡对机子损伤巨大，到底会造成哪些损伤？②《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》内的怪兽怎样能与《口袋妖怪 火红·叶绿》中的怪兽互动，明显的数目不对。

广西柳州 韦龙

雪兔：①可能会造成丢记录、烧坏卡带甚至把机器烧了，切记不要带电拔卡。②需要把《口袋妖怪 火红·叶绿》通关一次且妖怪捕获数在60以上，在读取存档后，去大木博士家里就可以把图鉴升级为386版，同时可以与《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》联机交换。

♂♀♂♀♂♀♂♀♂♀♂♀♂♀♂♀♂♀♂♀

最近在《掌机王》第七辑的游戏年鉴中，《光明之魂II》写的是64M，可看了其他杂志众说纷纭，连游戏店BOSS也说是128M的，是怎么回事？

浙江海宁 祝海信

雪兔：先向各位道歉，这个确实是我们的错误，《光明之魂II》是128M的。以后我们更会注意。

♂♀♂♀♂♀♂♀♂♀♂♀♂♀♂♀♂♀♂♀

①2001年10月左右，我在一家店里看到一盘名为《スーパーロボット大战T》的GBA卡，

乍一看还以为是机战新作，仔细观察，发现厂商并不是BANPRESTO，是别的公司开发的（名字记不太清楚），但可以肯定这个游戏确实不会是国内开发的，因为名字的写法与《机战》系列一模一样，请各位小编查一查，看它属不属于《机战》系列。②GB上是否发售过《第3次机战》和《第4次机战完结篇》？前者没有剧情，玩家参加比赛，后者是否《机战F》的复刻版？还是国内人士制作？

雪兔：①所谓的《机战T》，实际就是2001年6月发售的《玩具机器人大战》，该游戏具有冒险兼射击两种要素，有兴趣的话不妨去《掌机王》第一辑77页看看介绍……②所谓的《第三次》，就是BANPRESTO在GBC上的《超级机器人大战 网络对战》，当然不是网络游戏，只是打破了传统了SLG的常规，成为了参加比赛的模式，算是一个不成功的尝试；《第四次机战完结篇》是国人自己做的机战，作为GBC版也不要指望太高，画面素质上和《第二次机战G》差不多，但感觉还不如《第二次机战G》。话说回来，眼镜厂居然没给GBC上做过一款像样的机战哦。

以下是关于游戏方面的问题，由阿修罗和对该《牧场物语》颇有研究的Judy来为大家解答。

玩"《塞尔达》系列"的《时空之章》和《大地之章》，通关后得到密码，可怎么输入都没有用（攻略上写《大地》密码放在《时空》中、《时空》密码放在《大地》中）；还有听说《时空之章》和《大地之章》用GBA玩会有新要素，请问是什么？

上海 ROCK

阿修罗：《时空之章》或《大地之章》通关后，会得到通关密码，可以在另一版本开始时输入得到的通关密码，输入后并不是接续原来的记录，而是有一些优惠，如出来HP就有4格，如果输入错误，极有可能是输入日文假名（字母）时输入错了，输入时注意区别，如ハ、バ和パ等都很容易混淆的；用GBA玩《时空之章》和《大地之章》，会出现隐藏的商店，里面能得到两个隐藏的戒指。

《恶魔城 晓月圆舞曲》的NO.102敌人，就是那个"铁傀儡"怎么搞定？那个怪物的HP是9999耶！

G4特工

阿修罗：找到"杀手斗篷"这个战魂并装备上，对于"铁傀儡"用"杀手斗篷"可以一击秒杀。

《口袋妖怪 火红·叶绿》在151号以后的口袋妖怪只有在《金·银》中才有，不知道《火红·叶绿》能不能和《金·银》通信？若不能有没有什么间接方法可以获得？

吉拉齐

阿修罗：《火红·叶绿》不能和《金·银》通信的，正确的方法是在一周目通关后去橘子群岛去抓，橘子岛攻略在第98期（2004.3A）上。

我玩《牧场物语》时到了第二年那只马给人带走了，我可不可以拿回？怎样拿回？

tommy_410

Judy：有了马后，要和它交谈、给它清洗，如果不照顾它，第二年就被会被拿走。这个例子少之又少，所以能否拿回也不得而知。

①《牧场物语》中的诅咒道具怎样得到？②各NPC的生日是什么时候？各喜欢什么东西？③鸡最多可养几只？④料理的材料是什么？⑤PSP什么时候出？大概要多少钱？NDS什么时候出，要多少钱？⑥现在有《牧场物语女生版》有中文版吗？"男生版"有完全汉化的吗？

烟台 崔峻

Judy：①②④这三个问题都不是三言两语能够回答，而答案都在《游戏机实用技术》总第79期（2003年5月B）和第82期（2003年7月A），只得麻烦崔玩友自己寻找了。③最多可养8只（扩建后）。⑤关于PSP与NDS的消息已经非常多了，但都似真似幻，不过今年E3展也许会爆出什么另我们大家惊喜的消息呢。⑥"女生版"暂时还没有汉化的消息，"男生版"也没有100%汉化的。

我想把GBA锐屏打磨成NGPC屏幕大小，用到NGPC上不知是否可行？

苏波

雪兔：从理论上讲还是说得过去的，但实际操作起来要复杂得多，如果练习建议用那种非常便宜的树脂屏幕，练差不多了再对锐屏下手。

交流空间

雪兔："交流空间"给大家带来了不少的方便，但也有玩友信息出错的时候发生，而且这种错误小编们难以校对出来，所以各位玩友发现自己的信息有错时，请尽快写信或发Email通知我们以便及时更正；而各位玩友来信时，也请务必验证好自己的信息的准确性，写通信地址时不忘写邮编、写电话时不忘写区号，写平信的读者也注意一下字迹的工整，以便于小编阅信时不产生歧义。好了，祝大家这期结识更多朋友。

姓名：黄盛文　性别：男
年龄：18　拥有掌机：GB、GBA
QQ：190538720　爱好：打机、篮球、足球
最喜欢的游戏："《机战》系列"、"《光明》系列"、"《黄金太阳》系列"、"《口袋妖怪》系列"、《马里奥赛车》……
地址：广东佛山顺德龙江西溪花园3栋2B
邮编：528318
想说的话：要玩的游戏太多，拿一半去期待吧。

姓名：蒋珅　性别：男
年龄：19
QQ：29009724　2580634000
Email：js1841_cn@sina.com.cn
电话：(0537) 7101142或7189048

姓名：冯禄木　外号：shinobi
性别：boy　年龄：16
拥有的掌机：GB、GBC、GBA、GBA SP
喜欢的游戏类型：PG、RPG、休闲类等
拥有的游戏：《瓦里奥》、《V-3》、《黄金太阳1、2》、《疯狂出租车》、《口袋妖怪》、《马里奥A4》等。
学校：河北省唐山市开平区49中学三年级（16）班
邮编：063021　电话：(0315) 3880561
想说的话：请和我联系，我现在十分寂寞，我想结交一些游戏FANS，共同开创掌机天下。

山东 任旭　昵称：恋战
年龄：16　性别：男
拥有掌机：黄色GB、紫色GBC、橙色GBA、已掉色的银白GBA SP（汗）
最喜欢的游戏：《黄金太阳》、《恶魔城》、《KOF EX》
QQ：61193595　Email：loolboy@yahoo.com.cn
地址：山东省济宁市市专附属高中高一（6）班
邮编：272100
想对大家说：游戏多了，技术自然high！让游戏来牵引我们在一起。

姓名：张磊　年龄：15
喜爱的游戏："《恶魔城》系列"、"《口袋妖怪》系列"
地址：北京市朝阳区安外小关9号楼
邮遍：100029　QQ：315048578
想说的话：GBA——我的最爱

姓名：李长锦　昵称：天上天下
性别：男　年龄：21
星座：金牛座　QQ：7989395
现有机型：紫色GB 紫色GBA 紫色PC
EMAIL：lichangjin@126.com
通讯地址：广东省潮州市韩江学院大2计算机班
邮编：521000
最爱游戏：《机战》、《口袋》、《牧场》、《荣誉勋章》、《纹章》
想说的话：人生就是游戏，唯一不同的就是不能作弊！希望能和大家成为朋友！

姓名：ClouDyTt　性别：BOY
FROM：武汉　QQ：77176163
拥有掌机：GBA（粉红）、GBASP（火焰红）
喜欢的掌机游戏：画面美丽，剧情优美、感人、出自名厂的RPG、ARPG、SRPG、ACT……
拥有掌机游戏：《黄金太阳》（Z版）、"EZ2 PS"（所有的游戏？嘻嘻！）
赠言：享受游戏、欣赏游戏、品味游戏！

姓名：黎志虎（SIKOREI）　年龄：18
性别：男　QQ：39088385
E-mali：sikorei@126.com
拥有掌机：GBA（橙）
最喜欢的游戏："《口袋妖怪》系列"、《晓月》、《牧场物语》、《马里奥与路易RPG》
想说的话：我对上面的游戏都很有研究，欢迎探讨！

姓名：冯志刚　人称：caicai
性别：打死我都不说我是男的
年龄：18　爱好：掌机和睡觉
拥有掌机：GBA SP（紫）
爱玩的游戏：RPG、ACT、A·RPG
地址：洛阳市十九中学高二（9）班
想说的话 在我的掌机中闪动着画面！在我的生命中流动着故事般的东西！

姓名：安东尼　性别：帅哥
QQ：102962448　Email：bossadn@163.com
喜爱游戏：《逆转裁判》、《恶魔城》、《银河战士》
我想说：是《掌》友，来者不拒。

姓名：杨资新　　昵称：寂寞
性别：男　　年龄：21
拥有掌机：GBA（乳蓝）
QQ：68082742　　104107278
Emeil：yang6424@avl.com.cn
拥有的卡：GB的《水浒神兽》、《牧场物语》《格斗之王96、97》；GBA卡《黄金太阳1》、《黄金太阳2》、《古墓丽影》
想说的话：有你们我真的好开心，希望大家给我写信。

姓名：何焕俊　　昵称：阿平
性别：BOY　　年龄：19
拥有掌机：GBA（桃花粉）
最喜欢的游戏：《KOF EX2》、《街头霸王ZERO3》、"《网球王子》系列"、《F-ZERO》、"《洛克人》系列"……
通信地址：广西合浦县廉州镇玑屯街3号1栋602
邮编：536100
想说的话：在游戏中寻找快乐是最重要的，因为游戏的本质就是好玩。

姓名：沈海良　　笔名：星蓝、BTX・Z
性别：男　　生日：1986年8月19日
家住：中国上海市宝山区殷高路149弄2号203室
拥有掌机：GB、GBA
喜欢的游戏类型：RPG、S・RPG、SLG
想对大家说的话：游戏是美好的，生活也是美好的，所以在充分享受游戏的乐趣时，也不应该忘了生活。

姓名：沈观发　　年龄：18
姓名：BOY　　QQ：249849317
掌机：GBA（黑）
喜爱的游戏：《宠物》、"《洛克人ZERO》系列"、"《机器人大战》系列"以及与卡通有关的所有游戏如《ONE PIECE》、《火影》、《网球王子》等
想说：看见自己喜爱的漫画角色可以自己扮演，真是好幸福的，真想有《灌篮高手》和《机器人格斗》的游戏出现在GBA上……

姓名：风建　　性别：男
年龄：17　　星座：巨蟹
拥有掌机：GBA、GBA SP（银）
喜欢的游戏：《马里奥》、《机战》、《口袋》、《牧场》、《火纹》
想说的话：游海无涯，喜欢游戏就找我吧！有信必回！
地址：中山市坦州镇裕州村裕胜街四号
邮编：528467

姓名：陈洋　　昵称：弓箭手
性别：Boy　　年龄：15岁
拥有掌机：GBA（紫透）　QQ：231799632
地址：四川省成都市郫县二中高一・四班
邮编：611730
想说的话：我诚交天下掌机玩友。

姓名：杨成　　外号：国脚（因为和国脚杨晨同音）
性别：和杨晨一样　　生日：1989年8月22日
身高：1.74米（好久没量了）　　QQ：262358543
拥有的掌机：GBA（黑）、GBA SP（蓝）
喜欢的游戏类型：RPG、ACT、A・RPG
喜爱的游戏：《黄金太阳》、《机战》、《口袋妖怪》、《星之卡比》、《马里奥》、《街霸》、《KOF EX2》、《洛克人》……
爱好：听音乐、看漫画、玩模型、玩游戏、看《掌机王》、打篮球
地址：江西省南昌市实验中学高一（2）班
邮编：330006
想说的话：拥有游戏，就是拥有宝藏，希望交上比我更厉害的玩友，来信必复。

姓名：董冲　　性别：GameBoy
年龄：16　　拥有掌机：GB、GBA（雪藏ing）
爱好：玩游戏、看and画漫画、看《掌机王》
喜欢的游戏类型：RPG、SLG、ACT等等
最喜欢的游戏：《口袋》系列、《牧场》男仔版
个人网页：iongame.blogone.net
Email：iongame_student@sina.com
QQ：84999099　　邮编：525126
通信地址：广东省化州市南盛中学119班(6月以内的地址)
想说的话：小弟我成立了一个I・O・C的掌机Fans club，希望大家多多支持。

姓名：邵子权　　性别：男
年龄：20　　星座：天蝎
拥有掌机：GBA
最喜爱的游戏：《黄金太阳》、《恶魔城》、《机战》"《传说》系列"
通信地址：上海市虹口区东余杭路1051弄42号
邮编：200000
想对大家说的话：掌机非常有前途，请大家支持《掌机王》，支持掌机王LIKY。

姓名：么远　　昵称：Kastya
性别：男　　年龄：19
QQ：282343902　　拥有掌机：GB、GBP、GBC、GBA(白)
最喜欢的游戏："《恶魔城》系列"、"《口袋妖怪》系列"、"《黄金太阳》系列"、《WE》、《牧场物语》……
通信地址：山东省青岛市市南区三明北路七号203户。
邮编：266071
最想说的话：感谢父母把我带到这个世界，使我认识并拥有了世界上最伟大的发明——GBA。

姓名：硕隽（Juste）　性别：男
年龄：22　　QQ：154034896
现有GBA SP（白）
地址：常州市清潭木梳路12号
邮编：213015
想说的话：愿交天下一切朋友

姓名：蓝金　性别：大概是 boy
年龄：18　星座：天秤
拥有掌机：GB（坏了一半）、GBA2（计划购入中）
喜欢的游戏：唯《口袋妖怪》、《火焰纹章》、《游戏王》独尊
通信地址：浙江省湖州市菱湖中学高二（9）班
邮编：313018
想说的话：想和所有热爱游戏的人交朋友。

姓名：胡晓云　人称：丧彪
性别：BOY　年龄：19
QQ：271519849　拥有掌机：GB、GBA SP（银白）
最喜欢的游戏："《最终幻想》系列"、"《拳皇》系列"、"《恶魔城》系列"、《忍者神龟》、《分裂细胞》以及很多 ACT 游戏！
通信地址：云南财贸学院学生公寓 6 号楼 207 室
邮编：650221
想说的话：打篮球、玩掌机是我的最爱，所有热爱游戏事业的人都是我的朋友，来信必回！

姓名：李春来　昵称：时光之笛
性别：男　年龄：19
身高：1.82 米　体重：55kg
QQ：39437420　304485217
生日：1985 年 2 月 28 日
拥有掌机：GBA（粉透）
喜欢的游戏："《口袋》系列"、《黄金太阳》、《牧场物语》、《瓦里奥制造》、《塞尔达传说》、《星之卡比》、《新约圣剑传说》等
通信地址：吉林省长春市汽车厂48街区17栋3门40中
邮编：130011

姓名：张科骏　昵称：特兰克斯
年龄：16　性别：BOY
QQ：114076891
拥有掌机：GBA（透明蓝）
拥有游戏：《牧场物语》、《FIFA2003》、《铁拳》、《光明之魂 II》
通信地址：江苏省常州市北直街小区22栋甲单元101室
邮编：213003
想说的话：繁忙的你，在忙中抽空来信与我，是我的荣幸。

姓名：贾天　笔名：J忧郁天子
性别：男　年龄：20
QQ：59025662　拥有掌机：GBA（蓝）、GBA SP（红）
喜欢游戏："《机战》系列"、"《恶魔城》系列"、"《口袋妖怪》系列"
通信地址：辽宁省兴城市一高中三年一班
邮编：125100
想说的话：愿结交天下朋友，共创掌机天地。

姓名：徐魁　外号：小蝙蝠
性别：Boy　QQ：298253884
Email：Luminfashi@163.com
爱机：GBA SP（蓝色）
最喜欢的游戏："《马里奥》系列"、"《机战》系列"、"《恶魔城》系列"、"《口袋妖怪》系列"、《KOF》
联系地址：台州市职业技术学院电气 032 班
邮编：318000
想说的话：宁可食无肉，不可无游戏，愿掌机玩家们天天开心，来信必回。

姓名：胡爱权　性别：男
年龄：24　拥有掌机：GBA（BLACK）
Email：huaiquan@126.com
通信地址：上海闵行黎安路东闸路 888 号（上海行田电产有限公司技术科）
邮编：201100
想说的话：愿与你结为朋友、互相切磋！

姓名：姚懿　性别：男
年龄：21　身高：185cm
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏："《逆转裁判》系列"、"《光明之魂》系列"
照片地址：http://photo.viafriend.com/photo/class/1/1193/1193891/2234233529.JPG
QQ：69484389　电话：025-52117761
通讯地址：南京市江宁区胜太西路 169 号
南京航空航天大学江宁校区 150 号信箱 226 分信箱
邮编：211100

姓名：陈晓琳　性别：女
年龄：16　笔名：snow
QQ：312156591　拥有掌机：GBA
拥有的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》、《圣剑传说》
地址：广东省汕头市镇邦路尾 144 号甲座二楼 504 房
邮政编码：515000
对大家的话：希望和各位GBA迷成为朋友，男女不限，来者不拒，来信必复（回信率 200%）。

补充和更正：
向月葵因QQ中毒更换地址，又送来新的联系方式。
联系地址：广东省深圳市南山区博伦中学高一七班陈奥元收
MSN：digipokemon001@hotmail.com

崔俊更正为崔峻，同时补充资料如下
星座：双鱼座　电话：（0535）6646639
地址：山东省烟台市芝罘区惠安小区惠福路 22-1
邮编：264000

朱亚松玩友通信地址更正为四川省绵阳市实验高中 2005 级 16 班
郑成捷应为郑戌捷，地址为上海市徐汇区天平路38 号 201 室。

《口袋妖怪》狂想曲之“口袋牧场”

文：口袋妖怪网

阅读本文之前请先做以下8道测试题目，以证明你是否属于“口袋达人”：

1.资料显示卡拉卡拉的骨头是它母亲的，为什么在生蛋屋拿到它的蛋后他母亲还活着？

2.刚出生的袋龙为什么袋子里面还有一个小袋龙？

3.喷火龙尾巴的火熄灭的时候就代表它生命的结束，为什么它在《宝石版》里面却可以在水底作战？

4.为什么PM可以收进精灵球，难道它们有先进的传送技术？它们既然有那么先进的传送技术，为什么还要用单车这样低等的交通工具？

5.关于多多利、三磁铁和三地鼠，它们哪个头起主导作用？

6.野生的卡斯和鲤鱼王都没有攻击技能，请问它们是怎么样得到经验值进化的？

7.为什么滚动岩，霹雳蛋，钢铁螃蟹等PM自爆后还能活着？

8.海星需要繁殖，但是它只能找百变怪生蛋，不过一个是水底的PM，一个是陆上的PM，为什么野生的海星还可以繁殖？难道百变怪们到一定的季节就会跑到水底？

OK，上述题目若能答对3题以上，那么，恭喜你取得“口袋妖怪研究员”资格，并欢迎你来我们的”口袋牧场”参观。(^_^)



众所周知，口袋妖怪的主要作用是战斗，但根据我们的研究表明，PM在畜牧业方面的作用也是很大的。相信大家都知道奶牛坦克，不但战斗时拥有不错的实力，它产的奶也是人人喜爱，这就是PM在畜牧业方面的经典例子。PM共有386只，能够用于畜牧业的自然也不止奶牛坦克一个，有潜力的PM是非常多的。虽然PM非常可爱，并和人们的生活关系密切，但是人们还是会吃PM的。经典的例子就是大闸蟹。在动画片中，大木博士原本打算吃小志抓的大闸蟹，但是当他看到小茂抓的那只后就改变了主意。虽然这两只大闸蟹最终命运如何我们尚不知晓，但是这至少说明了人是会吃PM的。实际上，不少饭馆里好吃的的牛排，就是肯泰罗排。

好，现在我们向大家重点推荐“口袋牧场”饲养的优良品种：

烈焰马



因为速度很快（种族值105），是赛马比赛的大热门。此外，它十分勇敢，敢进行舍身冲撞（普通系，威力120，给对手伤害的1/3会回击给自己）；不怕入火海（引火特性）；能飞跃（飞行系，威力85，第一回合消失，第二回合攻击），所以跳跃能力强。种种优势使得它成为战马的不二人选。

养烈焰马，对它要有足够的爱心：如果整天不是打就是骂，可能会引发烈焰马的暴动（普通系，威力90，不受控制地攻击2~3回合，之后混乱）；如果和它很亲密，它高兴起来可能会和你撒娇哦！（撒娇：对手攻击力下降2级）烈焰马有一个很大的优点：基本不用担心被食肉

动物追杀，因为它速度很快，而且是逃跑能手（特性：逃跑能手）。它懂飞跃，不可能进行圈养，但适合放养，所以需要有足够大的草场，不过要小心草场被烧。（镜头：烈焰马正在被自己不小心烧掉的草地里仅存的灰中寻找残留的草根。烈焰马：!@#$%^&*~~）

肯泰罗



标准的肉用牛，肯泰罗排（就是牛排……）受到了人们尤其是年轻人的喜爱。

肯泰罗性情凶猛，有着一张可怕的脸（可怕的脸：降低对手速度2级），随时都可能会暴动（普通系，威力90，不受控制地攻击2～3回合，然后混乱），所以要驯服它需要费很大的力。

目前驯服它的方法主要有两类：1.以暴制暴，用怪力等格斗系PM教训肯泰罗一顿，以煞煞它的野性，这种方法驯服的肯泰罗适合圈养；2.我们比较推荐的也是这种方法，即美人计，利用雌性PM的迷惑（对手是异性才有效，每回合50%几率不出招）来使肯泰罗变温柔（肯泰罗全部为雄性），这个雌性PM推荐由同为牛，且在畜牧业方面也有不错表现的奶牛坦克（奶牛坦克全部为雌性）担当，这样需要同时养奶牛坦克，所需资金多，但是收益也大，且这种方法驯服的肯泰罗可以放养，并起到保护奶牛坦克的作用（英雄救美……）。

（镜头：肯泰罗酝酿怒气中，突然间看见了一只奶牛坦克在朝它放电，眼睛立刻变成这种形状：♥ ♥）

电绵羊

用羊毛做的服装十分保暖，这是地球人都知道的。而电绵羊的毛做的服装除了保暖性能不错以外，还能在穿着的人周围形成电磁场（电绵羊懂电磁波：让对手麻痹），这种磁疗大大有利于人们的健康，有病的能治病，没病的也能预防。电绵羊相对比较好驯服些，因为速度很慢，所以电绵羊比较不喜欢跑，放养和圈养的差别不大。放养的话请准备牧羊犬，否则容易被食肉动物抓走。因为懂得反射盾（5回合内物理攻击伤害减半）和光之壁（5回合内特殊攻击伤害减半），它能够很方便地给自己砌个栅栏，在圈养时可以省去一些费用。

需要注意的地方是：电绵羊浑身带电（特性为静电），虽然羊毛上的静电不用担心，但是羊体内的电就……所以剪羊毛的时候，必须使用绝缘体剪刀，带上绝缘手套，能武装到牙齿自然最好。平时也不要赤脚在养电绵羊的地方走路。

（镜头：一位白人牧童在放羊时不小心摔了一跤，只见他先变成黄人，然后变成黑人……）

双胞鹿和惊角鹿



鹿茸是有名的补品。鹿茸的种种作用大家可以去问问附近的老中医，这里就不多说了。

双胞鹿和惊角鹿虽然都是鹿，但是还是有些区别的：在吃食上，双胞鹿喜欢将草咬碎了才吃（咬碎，恶系，威力80），惊角鹿就没有那么多讲究。生活方式上，双胞鹿喜欢群居，遇上天敌时就一起围攻（恶系，威力10，队伍中所有没有濒危和异常状态的精灵各做此攻击一次），可以进行放养；惊角鹿角上的两个“眼睛”常能把别人吓跑（威吓特性），包括天敌和同伴，若群居会引起互相的恐慌，所以不适合大规模地放养。值得一提的是它们和电绵羊一样都懂“两墙”，也能够省钱。

双胞鹿的角比惊角鹿的角小，所以鹿茸市场上，惊角鹿的鹿茸价格要高一些，相应地数量也少。具体养哪只看你需要吧。

（镜头：一只狐狸被惊角鹿的大角和上面的“眼睛”吓得晕倒在地上，一群双胞鹿立刻冲了上去，又踢又踩又咬，还用念力攻击……）

哥达鸭

经查阅资料以后得知哥达鸭虽然是水系，但是在遗传分组上同属于陆上类，于是也归入畜牧业的范畴。鸭子是非常常见的家禽，北京烤鸭在世界上也很有名，这里不多作介绍，主



要说一下哥达鸭与一般的鸭子不同的地方。哥达鸭很聪明，能够冥想（特攻与特防各上升1级），甚至具有预知未来（超能力威力80，2回合后攻击，无视敌属性，能穿过光壁）的能力。但是可达鸭常常因思考过度而头疼，所以可能需要准备医生。哥达鸭喜欢叫，所以养鸭时需要解决一个问题：噪音（对手物防降2级），最好使用有隔音效果的围墙作为栅栏。

哥达鸭有两个优点：1.懂得十字突（格斗系，威力100，命中80，容易出现会心一击），这样就不用担心恶啸狼的攻击了；2.懂得精神恢复（解除异常状态），不需要医生，自己就能给自己治病。

（镜头：一只可爱的可达鸭正在思考，头上的问号越来越多。突然，它头上的问号掉了下来，把它砸得晕头转向……）

长毛猪

本身是冰系，所以不怕冷，相反，它还需要寒冷的环境。Why？ 长毛猪反应迟钝（特性为迟钝）而且十分健忘（超级健忘，特防上升2级），走起路来比电绵羊还慢，所以它根本无法躲避天敌。但是在冰天雪地里，它基本上不会遇到天敌。



因为对环境的要求比较高，所以养长毛猪一般需要去山洞里找野生的驯化。因为长毛猪攻击力很高，把它怒了可能引起山洞里地震、岩崩（地面系，威力100，命中100，岩石系，威力75命中90），那种情景是无法想象的。所以最好还是去驯化它的退化型——小猪怪。本只适合在两极附近地区及青藏高原地区进行放养。其他地方可以圈养，但是其猪肉不如在寒冷的地方养来得好。



（镜头：一只小猪努力地想让山洞里地震、岩崩，但是弄了半天，只掉下来一点儿冰屑……）

火鸡战士

火鸡在欧美地区很受喜欢，在感恩节，人们总少不了吃一顿火鸡大餐。火鸡战士是最强壮的火鸡，十分好斗。它精通南拳北腿（升天破，格斗系，威力85，火花踢，火系，威力85），又懂得舞剑（攻击力提升2级），所以如果养火鸡的话，根本不需要牧羊犬一类的东西——某种程度上它是一个不错的人选。

由于经常战斗，所以火鸡战士的肉十分鲜美，受人欢迎。

（镜头：一只黄鼠狼去偷鸡，没想到偷的是火鸡，结果被狂殴了一顿……）



文：卡氏创作组 李尔

昨天的故事2——讲述我和《FAMICOM MINI》的故事

任天堂又挣钱了，不过这回靠的既不是SP，也不是《口袋妖怪》，而是二十年前的元老级FC游戏——《FAMICOM MINI》。说到FC，有几个人会不知道？又会有几个人没有玩过？FC是一个神话，一个永不磨灭的神话，它带给我们幻想、带给我们满足、带给我们成就感……今天，它又一次回到我们的身边，我们能不接受？

不知大家是否记得上一期的《昨天的故事》，讲述得是GAME&WATCH的故事，没有想到，这么快我们又见面了，这回要讲的是我和FAMICOM MINI的故事。

当我拥有了第一台属于自己的FC时，游戏界都已进入了次世代的天下，而且这一台FC还只是父亲的朋友玩厌了才送给我的。在很早的时候，我就想拥有一台FC了，在游戏店中看别人玩时这样想，在同学家里和同学一起玩时这样想，在大街上看到柜台中摆放着的FC时这样想，而在自己拥有了这台FC之后，那股高兴劲就更别提了，虽说它是旧的，但我仍然很喜欢它、很爱护它。由于自己的FC比较迟拥有的缘故，所以FC的游戏我玩过的并不是很多，像这回的FAMICOM MINI中我就有很多款是没有玩过的，而当时所带给我乐趣的游戏卡带就是那张“500合1”卡了。像这样的合卡，不用我多说大家也清楚，重复的游戏是很多的，但是就是这张卡几乎浓缩了我的FC时代。

《超级马里奥兄弟》，这款游戏是我玩得最久的FC游戏之一，那时我们不叫这个名字，而是叫“踩蘑菇”。记得在自己还没有FC的时候，就经常看着别人玩这款游戏了，那时很佩服别人为什么能知道那些砖头下面有金币？为什么凭空也能顶出蘑菇来？



©1985 2004 Nintendo

后来自己有了FC后，玩得熟练之后，发现原来自己也能做到这一点，这回就轮到家人来惊讶我了。我玩这款游戏最喜欢做的事情，就是跳关！第一关的第二小关跳至第四关，然后再从第四关的第二小关跳至第八关，经常玩游戏都是这样干，以至于游戏的其他关卡都不熟悉，有的甚至还都没玩过，反倒是这几关被我背得滚瓜烂熟，哪儿有金币、哪儿有敌人，都是了如指掌了。



©1985 2004 Nintendo

《大金刚》，以前对这样单纯的躲避类的游戏并不是很喜欢，而且当时也不知道主角是谁，只知控制着一个小人不断地往上爬，救出女的就算过关了。不过，躲球的时候还是有一定技巧的，要看清球的落点在哪，适时的跳过去，不过也要注意到跳过去之后还有没有第二球跟在后面，以前就是经常这样死掉的。比较有趣的我认为就是举起武器时的音乐了，相当的有意思，前一阵玩《任天堂大乱斗》时也还听到过，很感动啊。还有就是被火烧到时也很有趣。对了，当时还有一款类似的游戏，玩法差不多，只是换成了小金刚去救大金刚了。



©1985 2004 Nintendo

《雪人兄弟》，也是当时比较常玩的一个游戏了，在没有FC的时候就经常的赖在同学的家里和同学一起玩了。当时我最常干的事就是把上一层的砖给铲去后，在那等企鹅把冰送来填那个缺口，而我就去把冰块给打碎，如此循环，常常会因为这样而忘了往上跳，被大狗熊给拖死。游戏中间我最讨厌的就是飞来飞

去的敌人，很难打到它们，却碍事的很。到了游戏的后期，有冰的地面，也是同样的讨厌，经常一不小心撞到了企鹅身上而丧命。在每过一关之后的吃东西，是我最喜欢的一件事了，不过我都很难把所有的东西吃再被鹰带走的，一般都是只吃了两三个后就摔死了。



©1985 2004 Nintendo

《EXCITE 电单车》，本身就不是很喜欢体育类的游戏，所以也就没怎么玩这款游戏，印象中最深刻的就是玩的时候会常常熄火，停到路边，而导致名次下降，那时看着身后的车子悠闲地从身边开过，却又无可奈何。在玩游戏的时候，经常发生的事还有一样，就是在山坡上没控制好，而翻下来了，连人带车啊，而且又要无可奈何地看对手从身边开过。最近在模拟器上重温了一次之后感觉，怎么和《忍者神龟》中的赛车的小游戏如此的相像？加速板、打滑地面、电单车……难道Konami用上了直接拿来的做法？

《炸弹人》，简单而又有趣的一款游戏啊，记得当时玩的时候为了得到强大的火力，而在第一关吃完加威力的道具后去自杀，然后再去吃，再自杀，如此循环，只有等吃到全屏的火力的时候才肯玩下面的关卡。在玩游戏的时候，我最喜欢做的事就是消灭所有敌人之后再去炸门，不知为什么，很喜欢做这样的反常的举动，可能是正处叛逆期吧。这款游戏可是说是在国内被修改得最多的一款游戏了，像什么炸不死、一出来就有全火力、穿墙等等。在随着RPG成为主流的今天，这款游戏也转型向了RPG类，其实现在还是很想玩玩这样原汁原味的炸弹人的，感觉SS上面的那一款最高！不知什么时候也能移植到GBA上，那就爽了。



©1980 1984 NAMCO LTD

《MAPPY》：这款游戏以前被我称之为什么来着？《猫抓老鼠》！不知有没有人和我是同样叫法的？整个游戏的乐趣就是在虐待猫，最有趣的可能要算是有一只老猫会躲在家电中，而这时去取那样家电，分数是会特别奖的，而且老猫还会举着一个“加××分的牌子”，特搞笑。在游戏中，我比较喜欢做的就是引一群的猫到能发波的门后面，然后嘛，哼哼，不用我多说了吧，等着大加分了。而普通的门，一直都控制不好，常常想把猫给弹晕，却反把自己给送上门去了。在游戏的后期，那个铃铛，我觉得是更有意思了，还是引一群的猫跟着你跳，然后再把铃铛撞下，成就感满点啊，不过，也要小心自己别跳过头了，把皮筋弹坏了可不是闹着玩的啊。



©1979 1984 NAMCO LTD

《吃豆人》，很常见的游戏，几乎所有的多合一的卡带中都有这款游戏。在玩的时候给我一个感觉，就是不好控制，特别是在转弯的地方，有时想叫它过去却又向前走，尤其是在被敌人追的时候，这种感觉最明显，被吓的啊。游戏的乐趣可能就是吃大豆子去反咬敌人了吧，这确实很有趣，先头被敌人追得气喘嘘嘘，而等到自己吃到大豆子的时候，却又能兴致勃勃地去追着敌人跑，还边追边喊：“看你还敢嚣张。”不知哪来的这么大的干劲。不过，这款游戏我玩得并不是很多，而且也玩得不好，每次都是玩了几关就死了，所以觉得没什么意思。



《塞尔达传说》、《铁板阵》、《星际战士》，很可惜，这几款游戏我都没有玩过，只是《塞尔达传说》看同学玩过，当时的感觉是不知在玩什么。那个时代的游戏，我错过了很多，很希望有机会能够再补回来，特别是那些经典之作。我们还是希望下一次的《FAMICOM MINI》能带给我们更大的惊喜吧，《坦克》、《魂斗罗》……一个个童年的伙伴，能再次回到我们身边吗？还是让我们一起祈祷吧。

GBA日版游戏发售表

不知不觉中夏天已经来到了我们的身边，今年大家玩到了什么好游戏吗？E3展在大家拿到这一辑《掌机王》后过不了多久就会召开了。在这次的E3展上，NINTENDO和索尼将会分别正式展出NDS与PSP的主机及其软件阵容，相信每个掌机玩家对此都会非常关心吧！关于新主机的报道，请大家一定要锁定我们的《掌机王》，我们的报道毋庸置疑会是国内掌机杂志中最专业最全面的。不过在那之前，还是先让我们来看看今年年内在GBA上还有什么热门的游戏作品吧！因为就算NDS和PSP能在年末如期发售，它们在国内的普及量也不会瞬间赶上GBA的，何况新主机发售初期的高价位估计也不是一般玩家可以承受的。总之，所有拥有GBA的朋友都应该相信这款主机依然拥有强大的生命力，不管是别家的孩子还是自己的兄弟，一时半会儿都不可能将它的霸主地位夺走的！

发售表阅读方法提示

本发售表按照月份进行分类，同月的游戏为一个区域。同一区域内分为若干栏以表示游戏不同的信息，从左到右依次为发售日、中文译名、日文原名、开发厂商和游戏类型。确定会在2004年推出但还没有确定具体发售时期的游戏被分配在“2004年年内”这一区域，“春”、“夏”等表示其发售的大致时间，而“？？”则表示具体月份和日期都没有完全确定。“发售日未定”区域内的游戏表示已经有开发计划，但是尚未正式公布细节的游戏。

2004年5月

13	机动战士高达SEED ——与友人与你相会在战场	机动战士ガンダムSEED 友と君と战场で	BANDAI	AVG	4800日元
21	超级中国人 I・II ADVANCE	スーパーチャイニーズI・IIアドバンス	Culture Brain	ACT	4800日元
21	FAMICOM MINI 加油吧伍右卫门！机关道中	ファミコンミニ がんばれゴエモン！からくり道中	KONAMI	ACT	2000日元
21	FAMICOM MINI 接龙	ファミコンミニ クルクルランド	NINTENDO	ACT	2000日元
21	FAMICOM MINI 高桥名人的冒险岛	ファミコンミニ 高桥名人の冒险岛	HUDSON	ACT	2000日元
21	FAMICOM MINI 兵蜂	ファミコンミニ ツインビー	KONAMI	STG	2000日元
21	FAMICOM MINI 小叮当	ファミコンミニ ディグダグ	NAMCO	ACT	2000日元
21	FAMICOM MINI 马里奥医生	ファミコンミニ ドクターマリオ	NINTENDO	PUZ	2000日元
21	FAMICOM MINI 气球大战	ファミコンミニ バルーンファイト	NINTENDO	ACT	2000日元
21	FAMICOM MINI 魔界村	ファミコンミニ 魔界村	CAPCOM	ACT	2000日元
21	FAMICOM MINI 马里奥兄弟	ファミコンミニ マリオブラザーズ	NINTENDO	ACT	2000日元
21	FAMICOM MINI 拆屋工	ファミコンミニ レッキングクルー	NINTENDO	ACT	2000日元
27	加加小丸传承记 有JELECO经典收藏版哦！	じゃじゃ丸Jr.传承记~ジャレコレもあり候~	JELECO	ACT	4800日元
27	银河战士 零点任务	メトロイド ゼロミッション	NINTENDO	ACT	4800日元

2004年6月

10	马里奥对大金刚	マリオVS.ドンキーコング	NINTENDO	ACT	售价未定
17	索尼克 ADVANCE2 易买得版	ソニック アドバンス2 お买い得版	SEGA	ACT	3800日元
17	索尼克 ADVANCE3	ソニック アドバンス3	SEGA	ACT	4800日元
17	索尼克 ADVANCE 易买得版	ソニック アドバンス お买い得版	SEGA	ACT	2000日元
17	青蛙过河 古代文明之谜	フロッガー 古代文明のなぞ	KONAMI	ACT	4980日元
18	狗狗育成！酷狗帮	ワンコでくるりん！ワンクル	MTO	SLG	4800日元
24	勇者斗恶龙全明星 特鲁尼克大冒险3 ADVANCE	ドラゴンクエストキャラクターズ トルネコの大冒险3 アドバンス	SQUARE ENIX	A・RPG	5980日元
24	BB弹珠	BBボール	Micott&Basara	不详	5800日元
26	哈里·波特和阿兹卡邦的囚徒	ハリー・ポッターとアズカバンの囚人	EA	RPG	4800日元

2004 年 7 月

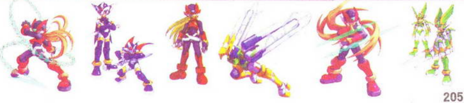
01	超级大金刚 2	スーパードンキーコング 2	NINTENDO	ACT	4800 日元
15	可爱火腿太郎 火热运动	とっとこハム太郎 ハムハムスポーツ	NINTENDO	不详	售价未定
15	淘气小妖精米尔莫！ 梦之碎片	わがまま フェアリーミルモでポン！梦のカケラ	KONAMI	AVG	4800 日元
22	学校怪谈 百妖箱的封印	学校の怪谈 百妖箱の封印	TDK CORE	AVG	不详
22	CROKET！ 4 邦克之森的守护神	コロッケ！ 4 バンクの森の守护神	KONAMI	ETC	4980 日元
22	续・我们的太阳 太阳少年强哥	续・ボクらの太阳 太阳少年ジャンゴ	KONAMI	A・RPG	4800 日元
29	力量职棒口袋版 1・2	パワプロクンポケット 1・2	KONAMI	SPG	3980 日元
??	咸蛋超人警备队 怪兽来袭	ウルトラ警备队 モンスターアタック	Rocket Company	S・RPG	4800 日元
??	金色的卡修！！ 魔界的书签	金色のガッシュベル！！魔界のブックマーク	BANPRESTO	不详	售价未定
??	最终幻想 I・II ADVANCE	ファイナルファンタジーI・II アドバンス	SQUARE ENIX	RPG	5800 日元

2004 年年内

夏	大众软件系列 围棋	みんなのソフトシリーズ 围棋	SUCCESS	SPG	4800 日元
夏	魔兽使	モンスターサマナー	ARTING	S・RPG	4800 日元
夏	F–ZERO2	F–ZERO 2 NINTENDO	RAC	4800 日元	
夏	召唤之夜 铸剑物语 2	サモンナイト クラフトソード物语 2	BANPRESTO	A・RPG	4800 日元
夏	合金弹头 ADVANCE	メタルスラッグアドバンス SNK PLAYMORE	STG	4800 日元	
夏	传奇 苏醒的龙王传说	レジェンズ～苏る龙王传说～	BANDAI	不详	4800 日元
08/05	光明力量 黑龙复活	シャイニングフォース 黑き龙の复活	SEGA	S・RPG	售价未定
08/05	B–传说！ 战斗弹珠战士 燃烧吧！弹珠魂！	B–传说！ バトルビーダマン 燃えろ！ビー魂！	ATLUS	不详	不详
??/??	SNK 对 CAPCOM ADVANCE	SNK VS. CAPCOM アドバンス	SNK PLAYMORE	FTG	4800 日元
??/??	球斗士 BATROLLER X	球斗士バトローラーエックス	BANDAI	不详	4800 日元
??/??	王国之心 记忆之链	キングダムハーツ チェインオブメモリーズ	SQUARE ENIX	A・RPG	5800 日元
??/??	真・女神转生 恶魔混血儿 救世主之枪	真・女神转生 デビルチルドレン メシア・ライザー	ATLUS	RPG	4800 日元
??/??	MOTHER3	MOTHER3	NINTENDO	RPG	4800 日元
??/??	一二三四☆五嗨哟 章鱼球	まみむめ☆もがちょ たこボール	IDEA FACTORY	PUZ	4800 日元
??/??	马里奥与大金刚	マリオ＆ドンキーコング	NINTENDO	ACT	4800 日元
??/??	耀西故事	ヨッシーストーリー	NINTENDO	RPG	4800 日元

发售日未定

未定	公仔戏	ガチャあぶ	HUDSON	不详	未定
未定	疯狂出租车	クレイジータクシー	SEGA	RAC	未定
未定	Gameboy 怀旧游戏长廊 4（暂名）	ゲームボーイギャラリー4（暂）	任天堂	ETC	未定
未定	Gameboy 音乐游戏	ゲームボーイミュージック	任天堂	MUG	6800 日元
未定	忍	忍	SEGA	ACT	未定
未定	少年探侦团 红眼的魔人	少年探侦团～红眼の魔人～	SUCCESS	不详	未定
未定	太空频道 5	スペースチャンネル 5	SEGA	MUG	未定
未定	终结者 3 机械的崛起（暂名）	ターミネーター3 ライズ・オブ・マシンズ（暂）	SEGA	ACT	未定
未定	战国记（暂名）	バトランド（暂名）	任天堂	不详	未定
未定	柏青哥完全攻略 ADVANCE 千兆地带・狂欢之夜	パチスロ完全攻略アドバンス ～ギガゾーン・カーニバルナイト～	JESCON	TAB	未定
未定	强力扣杀	パワースマッシュ	SEGA	SPG	未定
未定	专心小子	まじこね	SOFTMAX	不详	未定
未定	马里奥网球 GBA（暂名）	マリオテニス GBA（暂）	任天堂	SPG	未定
未定	忍者神龟	ミュータント忍者タートルズ	KONAMI	ACT	未定
未定	魔女乐园的“魔法商店主人”	メープルランドの“魔法屋さん”（暂）	Culture Brain	不详	未定
未定	潜龙谍影（暂名）	メタルギアソリッド（暂名）	KONAMI	ACT	未定
未定	露娜之炎（暂名）	ルナブレイズ（暂名）	任天堂	不详	未定



图书在版编目（CIP）数据

掌机王 第9辑／游戏机实用技术杂志社编．—西宁：青海人民出版社，2004.2

ISBN 7-225-02534-1

Ⅰ.掌... Ⅱ.游... Ⅲ.游戏卡—基本知识 Ⅳ.G899

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2004）第 011556 号

责任编辑：薛建华
王小剑

掌机王 （第九辑）

游戏机实用技术杂志社 编

出　版
发　行：青海人民出版社（西宁市同仁路10号）
邮政编码810001 电话 6143426（总编室）
发行部：（0971）6143516 6123221

印　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

经　销：新华书店

开　本：850mm × 1168mm 1/32

印　张：6.5

字　数：220 千字

版　次：2004 年 2 月第 1 版

印　次：2004 年 2 月第 1 次印刷

印　数：1—2000

书　号：ISBN 7-225-02534-1/J · 372

定　价：16.00 元

版权所有 翻印必究

（书中如有缺页、错页及倒装请与工厂联系）


マリオゴルフ®
GBAツアー

《掌机王SP》全新登场
给你Special的感觉

要看更丰富的新作介绍？
要看更及时的游戏攻略？
要看更深入的达人研究？
要看更精彩的影像报道？



一切尽在
《掌机王SP》



附送精彩影像VCD
GAMEHALO POCKET

影像收录
- NDS、PSP全方位报道
- 最新的掌机游戏影像
- 最强的掌机达人演示

更多内容……

还有超值赠品赠送哦！

详细情况请关注近期
《游戏机实用技术》

ISBN 7-225-02534-1
9 787225 025346 >
ISBN 7-225-02534-1/J·372
定 价：16.00元